PLAYSTATION • N64 • DREAMCAST • ARCADES • SATURN • NEWS • HARDWARE • PC

EDITORA MAGNUM · ANO I · PREÇO R$ 3,00

PLUG n PLAY GAMES 8

Gex 64
Rapid Racer
Ridge Racer 4
Spyro the Dragon
Deep Fear

CAra, esta edição esta animalesca!!! Teve até morte !! Me compraaaaahhh!!!

Brave Fencer
Com várias dicas para você!

Sonic Adventure
Melhor do que nunca, o máximo 3-D

METAL GEAR SOLID
Um dos jogos mais esperados do ano!

ISSN 1414-9087
00008
9 771414 908008

Editorial

News:

Himaru morre esquartejado por fanáticos da Acclaim!!!

Extra: Realmente não esperávamos isso, mas, *DURANTE A PRODUÇÃO DA PNP8*, nossa redação foi **INVADIDA POR SERES DE PRETO ENCAPUZADOS** com **SOCOS-INGLESES E PEDAÇOS DE PAU** com *pregos na ponto*,onde foram imediatamente em direção ao *Himaru*, e começaram a dar muitos SOCOS E PAULADAS, logo em seguida o separaram em vários pedaços e ESPALHARAM PELA REDAÇÃO, tinha pedaço até no teto. Logo em seguida, bateram em retirada deixando apenas uma carta com um grande "A" escrito. Logo depois um GRUPO DE TERRORISTAS XITAS, financiados pela famigerada produtora de games que Himaru odiava, a Acclaim assumiu a responsabilidade do atentado.e ainda nos ameaçou, dizendo que se continuássemos a falar a verdade sobre a empresa, **TODOS NÓS MORRERÍAMOS** das maneiras mais hediondas possíveis. Mas nós resistiremos!!! Logo após o atentado, já entramos em contatos com o *Sindicato das Revistas de Videogame do Brasil*,onde nos mandaram, para nos proteger e substituir o Himaru, um de seus protótipos de guardião de redatores de revista, Razorback, equipado com os maiores mecanismos de destruição e detectores, tudo para nos manter vivos e continuar fazendo esta publicação amada por vós, leitores. Mas isso não importa. O que IMPORTA MESMO é que esse mês temos duas **imensas novidades** para vocês. Uma delas é **Sonic Adventures**, com uma porrada de fotos do jogo mais esperado do ano para o console mais esperado: *SEGA DREAMCAST* e a outra é o belíssimo jogo de espionagem **Metal Gear solid**, Um verdadeiro filme no **P S X** . Divirtam-se lendo nossa revista e não reparem nas MELECAS DE SANGUE espalhadas na revista, é que não deu tempo de limpar.

EDITORS' TOP 10 BAD GAMES

The Menace
Po ED (PSX)
Kasumi Ninja(JAG)
Crescent Galaxy(JAG)
Samurai Shodown 64(AC)
Mortal Kombat Trilogy(PSX SS)
Fade to Black(PSX)
Way of the Warrior (3DO)
Need for Speed 2(PSX)
Ridge Racer 2(PSX)
Fórmula 1(PSX)

Predator
Club Drive(JAG)
Po ED (PSX)
Kasumi Ninja(JAG)
Crescent Galaxy(JAG)
Samurai Shodown 64(AC)
NASCAR (NES)
Vortex(SNES)
Way of the Warrior(3DO)
Pit Fighter(SNES)
Cybermoph(JAG)

Razorback
Turbo Prop Racing(PSX)
Killing Zone(PSX)
Spawn (The Eternal)(PSX)
Doom(PC)
Mortal Kombat(Séries)
Samurai 64(AC)
Star Wars(of teras Kas)(PSX)
War Gods(AC)
Fighting Force(PSX)
Virtua Figther 1 e 2(SS)

Draco
Po'ed (PSX)
Club Dirve (JAG)
Crescent Galaxy (JAG)
Shadow (3DO)
Jurassic Park 2 (SS, PSX)
Extreme Pinball (PSX)
Rise of the Robots (PC)
Fight for Life (JAG)
Hi-Octane (PSX)
Lemmings 3D (PSX)

The Prodigy
FIFA SERIES
Double Dragon 2(MD)
Midway Games - Off Road(N64)
GASP (N64)
Mortal Mithologies(PSX N64)
Golden Axe 3 (MD)
ClayFighter Series
Mortal Kombat 3 e Trilogy
Dragon Ball Final Bout(PSX)
D-Xhird(SS)

Black Adder
Crash Bandicoot 1&2(PSX)
Tekken series(PSX)
Virtua Fighter series(SS)
Tomb Raider 1&2(SS&PSX)
Fifa series
Mystaria(SS)
Shining Wisdom(SS)
Resident Evil 2(PSX)
Deep Fear
Dead or Alive(SS&PSX)

Maniac
Samurai 64(AC)
Contra(PSX)
Pandemonum 2(PSX)
The Mace(N64)
Fighting Force(PSX)
Fifa(PSX)
GASP(N64)
Rascal(PSX)
Cruisin USA(N64)
Power Soccer(PSX)

Plug`n Play é uma publicação da editora Magnum Ltda.

Edição, arte, diagramação e textos
Denis Antonio dos Santos
Rodolfo Rigo Calabrezi
Anderson Cruz
Fredi Cesar San Miguel
Marcelo Alexandre San Miguel
Alexandro Quelhas
Carlos da Facada

Editora Magnum
Av. da Invernada, 12
Aeroporto São Paulo - SP
PABX: (011) 532-1522

Diretores
Carlos Arnaldo N. S. Pares
Laércio Gazinhato

Secretaria da redação
Valquiria V. Mendes

Departamento comercial
Carlos Arnaldo N. S. Pares

Contatos
Flávia Zoé Moss

Departamento de assinaturas e edições especiais
Elzeni Inácio Alves

Expedição
Maurílio Gomes Cardoso

É proibida a reprodução total ou parcial dos artigos ou qualquer meio de impressos ou audiovisual, existente ou que venha a ser criado sem autorização dos editores. As ilustrações e fotos são exclusivamente de caráter divulgatório. Ouse copiar nossas publicações e mandaremos os programadores da Acclaim matarem vcs.

GAME DIRECTORY

Sonic Adventure	10
Geist Force	16
Brave Fencer	17
Gex 64	22
Batman e Robin	24
Deep Fear	25
Metal Gear	20
Rapid Racer	26
Spyro the Dragon	15
Climax Landers	13
Ridge Racer Type 4	24
Off Road Challenge	

Índice

4 NewsVidades

8 Ponto de vista

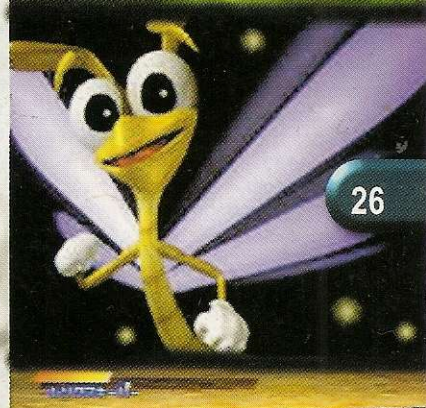
10 Previews

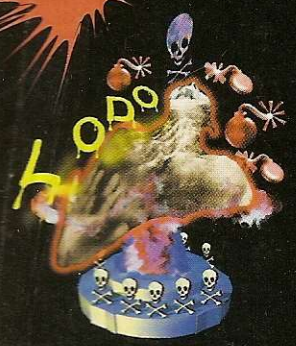
17 Reviews

27 Fique por dentro

28 Seção Voodoo

30 Plug Mail





HHEHE, O troféu mudou de cara e ainda não estreamos essa nova versão. E NEM queremos, mas se for necessário...

Esse já apareceu várias vezes!!! É que com nossa escasses de páginas nós preferimos escolher sempre os melhores do mês...

Quadro de notas

Nós aqui da redação fizemos este guia interativo para você não se perder no quadros de notas! É bem simples: basta apertar os botões numerados que sairá uma voz da revista explicando tudo!!ehehe

1. Logo do console. Sabe o que é logo, não sabe? Não? *(aperte o 1!)*
2. País. Brasil é um país, EUA é outro... isso você sabe! Nada? *(aperte o 2!)*
3. Detalhes do jogo. São apenas detalhes... detalhe... tá me ouvindo? *(aperte o 3!)*
4. Notas por categoria. Sabe contar? Nah? *(aperte o 4!)*
5. Nota final. Grande... pequeno... conhece isso? *(aperte o 5!)*
6. Comentários comentáveis. Blerl, Blerl, Blerl *(aperte o 6!)*

OBS: Se não estiver saindo som da sua revista, ela está com defeito!!! Leve ela, com a notafiscal à um posto autorizado que eles lhe trocarão a revista!!!

ALELUIA! IRMÃOS...

A Nintendo cansada de brincar com a paciência dos japoneses, resolveu confirmar a data de lançamento do The Legend Of Zelda: The Ocarina Of Time para 14 de Novembro . Uma ótima noticia é o fato da Nintendo of America ter anunciado o lançamento nos States exatamente 9 dias depois do lançamento nipônico. E quem já encomendar a versão americana do jogo vai ganhar seu cartucho inteiramente dourado (Uau! Que brega!) Dose vai ser escutar outro adiamento por parte da Nintendo que já não vai bem das pernas no Japão.

AGENDINHA DA NINTENDO

A Nintendo of America já confirmou oficialmente as datas de seus próximos lançamentos para o resto de 98. O primeiro será o Cruis'n World marcado para 28 de setembro, em seguida será o aclamado F-Zero X para 26 de Outubro. O ultimo será o aguardado-até-a-morte The Legend Of Zelda: The Ocarina Of Time para 23 de novembro.

GAMEBOY NO PLAYSTATION?

Vários internautas se depararam com um estranho anúncio de uma loja virtual americana chamada Tronix. Eles oferecem um aparelho chamado Game Booster que permite você jogar vários títulos do GameBoy em seu Playstation. GB para o PSX não é algo tão inconcebível, o estranho é isso estar sendo distribuído comercialmente sem ter os direitos comerciais da Nintendo (coisa que ela nunca iria dar à uma concorrente como a Sony). De qualquer maneira é ver pra crer, quem estiver interessado o aparelhinho custa 44 doletas e pra encomendar é só ir neste endereço: http://www.tronixweb.com. Corra antes que a Nintendo pegue!

NAMORO NO DREAMCAST

A febre dos simuladores de namoro está pra ser reacendida lá no Japão. Três super-empresas de peso estão trabalhando neste que promete ser o mais envolvente e interativo simulador de namoro já lançado. As empresas envolvidas são a Hudson, Sega e a Red, o jogo irá chamar "White Illumination" nome bem sugestivo hein? O jogo está anunciado para Fevereiro no Japão, enquanto isso a Sega tortura seus consumidores não revelando nenhuma informaçãozinha a respeito deste jogo.

SQUARESOFT ESNOBA NINTENDO E SEGA

Para acabar com os milhões de boatos que andavam circundando a Squaresoft e o Dreamcast, a empresa divulgou uma nota oficial dizendo que não tem nenhum plano de produzir jogos nem para o Dreamcast ou N64, sorte para a Sony que conta com total suporte desta gigante dos games.

ACI... INCIDENTE EM VARGINHA

Lembra do ET de Varginha? Sim, aquele pobre coitado que foi caçado por malucos de todo mundo e ainda foi ridicularizado por aqueles caras do Casseta&Planeta. Ele acaba de ganhar um jogo! Infelizmente você não joga com o próprio ET, mas mesmo assim vale a pena dar uma conferida. O jogo é uma produção Brazuca e trás cenários interessantes como o tenebroso metrô de São Paulo, a selvagem baia de Guanabara no Rio e até mesmo a assustadora Praça da Sé em São Paulo.

A MUITO TEMPO ATRÁS...

Lembra quando colocar seu nome no Top Ten era tudo? Quando tudo não passava de um monte de pixel espalhado pela tela aleatoriamente? Quando Atari era o nome na boca de todo jovem "ligado"? Não? Pois então você não passou pelos primórdios da historia dos videogames e para relembrar os velhos tempos a Activision resolveu anunciar um pacote com 30 jogos do antigo Atari para o PSX. Difícil vai ser tirar a atenção da molecada dos jogos atuais para poderem vislumbrar o passado dos games.

TOP 10 DA BIG N

A Nintendo of America liberou uma lista dos jogos que mais venderam até hoje nos States. Pelos números podemos ver que Big N americana está MUITO melhor que sua equivalente nipônica.

Super Mario 64 - 3,5 milhões
Super Mario Kart 64 - 2,6 milhões
GoldenEye 007 - 2,15 milhões
Star Fox 64 - 1,9 milhões
Diddy Kong Racing - 1,8 milhões
Star Wars : Shadow of the Empire - 1,4 milhões
Wave Race 64 - 1,3 milhões
Cruisn'USA - 1,1 milhões
Turok: The Dinossaur Hunter - 0,9 milhões
WCW vs NWO: World Tour - 0,8 milhões

NÃOOO!! SMURFS NÃOOO!!

Pior que isso só 2 disso... A triste realidade é que a Infogrames (empresa cujo conceito caiu aqui na redação) está com um plano tão maquiavélico que nem Gargamel ousaria a pensar. Mais aterrorizante que Resident Evil, mais sanguinário que a serie Mortal Kombat, e mais sinistro que Marylin Manson, os SMURFS chegam aos 32 bits!! Salve-se quem puder! Mulheres e crianças primeiro!

MERCADO EM CRISE

Plug'n Play também é cultura! Caso você seja muito preguiçoso para ler o jornal ou mesmo assistir o noticiário na Tv, fique sabendo que Japão está passando por uma séria crise financeira e que está afetando vários setores, inclusive o de games! Pra se ter uma idéia, a Konami reduziu o preço do mega-lançamento Metal Gear Solid para míseros US$ 40, até a Nintendo entra nessa onda reduzindo o Zelda 64 para US$ 50. O que não deixa de ser uma boa noticia para nós que vamos poder adquirir esses jogos mais baratos (ô mentalidade egoísta...)

NAMCO ANUNCIA SEU NOVO CONTROLE, JOGCON

Apesar do sucesso limitado do joystick da Namco, o Negicon, eles decidiram continuar no negócio de joysticks. Em Dezembro, a Namco planeja lançar o Jogcon. Quem usar o joystick poderá sentir o force feedback como se você estivesse dirigindo um carro real de corrida. Assim, os jogadores poderão experimentar o que é realmente dirigir um carro de corrida usando o periférico como uma direção, trazendo um melhor desempenho em jogos como Ridge Racer Revolution ou Gran Turismo. O joystick será completamente compatível com o R4, o Ridge Racer Type 4 da Namco. Entretanto, não foi decidido ainda se o periférico sairá nos Estados Unidos. O ideal seria se o Jogcon viesse junto com o R4

LUTA ACIRRADA

A Nintendo e a Sony essas duas empresas estão saindo no tapa pra ver quem fica com um maior mercado de games nos States, essa guerra está ficando cada vez mais violenta com a chegada do Dreamcast . As duas já reduziram o preço de seus consoles de 150 para 129 dólares. A Sony já está incluindo o controle vibratório Dual Shock com o Playstation. Em contrapartida a Nintendo está incluindo junto com seu console um cupom de desconto em seus próximos lançamentos.

CASTLEVANIA ASSOMBRA O DREAMCAST

Uma ótima noticia para os fãs da série, a Konami anunciou oficialmente que está trabalhando em um versão de seu clássico para o novíssimo DC. Uma noticia melhor ainda é que ela vai manter a jogabilidade 2D, sendo que os cenários serão 3D, diferente da versão do Nintendo64 que terá uma jogabilidade 3D. O alvoroço vai começar quando a Konami começar a liberar fotos deste jogo de arrepiar os cabelos (ô trocadilho infeliz...)

CONTRA EM MÃOS CERTAS

Finalmente a Konami percebeu sua grande burrada de ter deixado um clássico como Contra na mão dos incompetentes americanos da Apaloosa. Ela resolveu remediar essa mancada com os fãs da série anunciando a produção de uma seqüência de Contra, só que desta vez será uma equipe da própria Konami do Japão. O jogo está sendo programado para o N64.

WOLFTEAM: CYBERNETIC EMPIRE DIRETO DO MEGA

Nós não vimos muito da Wolfteam desde os tempos dos 16-bit, mas o que percebemos em Tokyo Game Show '98, é que os developers estão engrenando para um retorno no PlayStation. Sete meses passados, aqui está seu primeiro título 32-bit, o Cybernetic Empire, que foi mostrado para o público de gamístas do Japão.
Mais que apenas uma semelhança com Metal Gear Solid, Cybernetic Empire é um action 3D que os jogadores irão contra um império usando um tipo de exército de um homem. A jogabilidade é vista em terceira pessoa, e há um arsenal grande a ser escolhido, além do nível de detalhes serem realmente impressionantes. Porém, o jogo está ainda extremamente simples, uma vez lembrando que ainda estão numa versão para exibição. Wolfteam foi responsável por vários títulos conhecidos no Mega Drive (e Mega CD) como El Viento, Earnest Evans, Sol-Feace, e Annette Again. Ainda não há planos para os EUA.

HARD EDGE NÃO LEVA PRISIONEIROS

Até mesmo os chãos parecem bons no novo jogo de ação da Sunsoft. O PlayStation terá outro jogo no estilo Resident Evil, em Dezembro: Hard Edge, trazendo gráficos nítidos e extremamente lindos, estourando por aí qualquer rival.
Chãos polidos refletem a iluminação atmosférica, e até mesmo o objeto de fundo mais incidental parece atordoante. O jogo está programado para sair em Fevereiro/Março nos E.U.A.

PESQUISA: NINTENDO É A NÚMERO 1 NO MERCADO JAPONÊS

A pesquisa empresarial mostra a "Big N" como um dos melhores investimentos durante o próximo século. A pesquisa empresarial Nikkei perguntou para os investidores em ações no Japão quais companhias seriam prováveis continuarem indo bem no século 21 no mercado japonês. Advinhem quem foi? Uma coisa é certa, a Nintendo estava em primeiro entre os picos para companhias prósperas para o próximo século, seguidas por Fuji Photo Film, Takeda Chemical, Toyota, e Nippon Telegraph e Telephone. Para chegarem a estes números, foram pesquisados as taxas de crédito, a idade do presidente da firma, e o desenvolvimento de lucro econômico (o lucro que uma companhia ganha para satisfazer a expectativa de seus investidores), entre outras coisas.

SONY ESMAGA A FESTA DOS FALSIFICADORES

A Sony Computer Entertainment da América anunciou hoje, em conjunção com o IDSA e o Serviço de Funcionários da Alfândega dos Estados Unidos, a destruição de quase 40,000 cópias piratas de PlayStation(R) prendidos em Miami, Flórida. Um serviço de inspeção do Serviço de Alfândega norte-americana descobriu duas remessas dos softwares falsos do PlayStation que vinham de Taiwan e Cingapura. As remessas, com um valor de varejo de mais que $1.5 milhões, foram destinadas para Paraguai, o principal esconderijo de jogos piratas da América Latina.
Os funcionários da Sony voaram até Miami para observar o pessoal da Alfândegas norte-americana destruindo os falsos discos que serão reciclados pela GreenDisk. Os falsos softwares apreendidos foram de 44 diferentes títulos, incluindo empresas de terceiros e os da própria Sony, como Parappa The Rapper(tm), Rally Cross(tm) e NBA ShootOut 98(tm). "Nós aplaudimos o trabalho diligente do Serviço de Alfândegas norte-americano que obteve sucesso, tanto em falsificação, identificando os CDs piratas, quanto o contrariamento dos esforços dos falsificadores", disse Kaz Hirai, vice-presidente executivo e chefe Sony Computer Entertainment da América. "Com a ajuda do Serviço de Alfândegas norte-americano e do IDSA, nós protegeremos toda a indústria de jogos, particularmente as empresas terceiras e de contrato conosco. Falsificadores lançaram uma sombra em cima das empresas, trazendo dificuldades para o desenvolvimento de mais jogos, que os fabricantes tem o trabalho pesado de criar. De acordo com o IDSA, as empresas de jogos de videogames e PCs perderam mais que $3 bilhões em 1997 no mundo inteiro, para piratas que copiaram e distribuíram jogos sem permissão, tirando aquelas perdas causadas por pirataria na Internet. "Alfândegas norte-americanas são a estratégia de defesa na prevenção da pirata, entrando nos Estados Unidos da Ásia, América Latina e Europa Oriental", disse Douglas Lowenstein, presidente da associação da Interactive Digital Software, o comércio norte-americano de jogos de videogames e PCs representam $5.6 bilhões na indústria. "Como nossa batalha contra a pirataria internacional, nós confiamos em funcionários de alfândegas ao redor do mundo que possam deter os piratas. A Alfândega de Miami jogou duro contra a cadeia internacional de piratas, ajudando para nossa indústria a enviar uma mensagem que os Estados Unidos estão protegendo os direitos das companhias de jogos." Como o videogame em si continua crescendo, fazendo do entretenimento um mercado semelhante ao da televisão, música ou cinema, a briga contra a pirataria de jogos permanecerá um enfoque significante para os líderes desta área.

FIFA FOREVER

Para não perder o costume a EA Sports já anunciou o lançamento de mais uma Fifa pra este ano, adivinhem qual vai ser o nome... Fifa 99! Puxa, três Fifas em um ano é um recorde difícil de ser batido. Infelizmente o engine gráfico do jogo será todo baseado no FIFA 98 e no World Cup 98, tendo poucas inovações gráficas. Algumas das inovações anunciadas são:
Inteligência Artificial melhorada,Suporte ao Rumble Pack e ao Dual Shock .Algumas melhorias no controle do jogador variedade na altura dos jogadores e alguns efeitos de luz e mais animações, os jogadores agora acompanham a bola com a cabeça (OH!!)

VERDADE OU MENTIRA?

Rumores.. Rumores... o que seria do mercado de games sem rumores? Os últimos que andam correndo pelo Japão são sobre o Dreamcast, a sensação do momento. Segundo os alcoviteiros japoneses estas são ultimas "novidades" do mercado de games:
- A Sony estaria mexendo os pauzinhos para no dia 20 de novembro (alguns dias antes do lançamento do Dreamcast) mostrar uma demo mostrando a capacidade do Playstation 2, outro rumor a respeito do Playstation é que a Sony teria desistido da idéia de lançar o Playstation 2 em formato DVD (outro rumor) pois o custo final do produto não seria aceitável.
- A Sega estaria planejando o lançamento do seu excelente futebol, Virtua Striker 2 antes do final do ano, aumentando assim a variedade de lançamentos para o console do século.
Outros rumores dizem que a Sega está investindo "míseros" 100 MILHÕES de dólares na produção de mais um episódio de um épico dos RPGs, Phantasy Star!

DREAMCAST A TODO VAPOR

Extra! Extra! Foram anunciados oficialmente os seguintes jogos para o novo console da Sega:
July (estilo D2) - Forty Five
Pod 2 (corrida e destruição) - Ubisoft
Blue Stinger (estilo Resident Evil) - Climax Graphics
Spike Out (Final Fight 3D) - Sega

COMMAND & CONQUER VAI AS TELAS

É isso mesmo! Já foram acertados os últimos detalhes nas negociações de direitos autorais e está confirmado a produção de um filme baseado no mega-sucesso C&C. Não está confirmado porém, em qual jogo vai ser baseado o filme, no Command & Conquer ou Command & Conquer:Red Alert. Já temos confirmado a produção de Resident Evil e Tomb Raider, se continuar desta maneira daqui a pouco veremos adaptação de jogos como Starcraft (se bem que Starship Troopers não parece ser mera coincidência)

A MAIOR DO MUNDO

A Eletronic Arts acaba de comprar mais uma gigante dos games. A "vitima" desta vez foi a europeia Virgin Interactive, distribuidora dos sucessos da Westwood. Mas não pense que foi uma simples troca de figurinhas, o acordo foi fechado em US$ 122 milhões á vista! É claro que essa compra teve efeitos imediatos nas ações da empresa que subiram vertiginosamente. Com isso a EA se torna a maior distribuidora de games do mundo. Ainda mais com sua parceria com a Squaresoft ela retem uma parcela consideravel do mercado, Nintendo,Sega e Sony vão precisar dar atenção especial a ela. Esta empresa está realmente crescendo em uma velocidade incrivel, alguem precisa para-la!

DEU A LOUCA NA SEGA

Os revendedores japoneses conversaram bastante com o pessoal da Sega sobre o preço final do DC, parece mentira mas o preço de um console que se equipara à uma Model 3 carissima estará em torno de 20.800 yenes!! Se você é leitor assíduo do caderno de economia vai saber que esse preço equivale a US$155!! Esse preço vai causar um baita reboliço por lá já que é quase o mesmo preço do Playstation e do Nintendo 64. A Sega já pode se preparar para sofrer processos contra concorrência desleal.

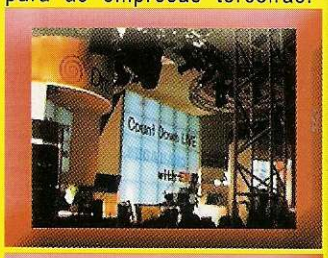
AGENDINHA DA NAMCO

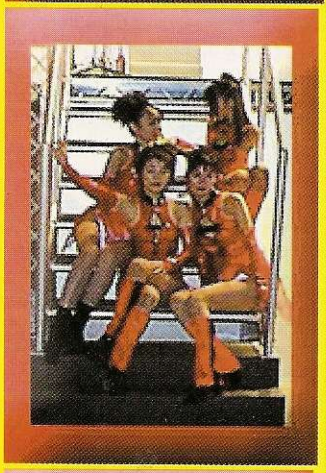
A Namco está com uma agenda cheinha de novidades para todos os gostos este ano. A começar com a uma versão do consagrado RPG Tales of Phantasia do Super Nes, que manterá a historia original, melhorando apenas os gráficos, músicas e animações, logo em seguida vem o lançamento americano do Tales of Destiny, outro RPG da Namco. Ainda este pra este ano estão anunciados: A terceira versão de Ace Combat, Ridge Race 4 (que você confere na seção Preview), Kosodate Quiz (quebra-cabeça), a continuação de Smash Court (jogo de tênis), GunCon (jogo de tiro), e um RPG de ação com o nome ainda não anunciado.

GAMERS SHOW RENOVOU A FÉ DA SEGA

Se os japonês guardam rancor contra Sega, eles não estão mostrando isso certamente. No primeiro dia de admissão pública em Tokyo Game Show, você teria problemas em chegar perto do estande da Sega em qualquer ponto - mesmo que para apenas ver os jogos. Mas isso não os impediu de mostrar o que tinham que mostrar. Os japoneses esperaram em filas de dez à vinte metros de comprimento para jogar os dois principais, Sonic Adventure e, sem dúvida, Virtua Fighter 3 TB. O Dreamcast está cheio de títulos excelentes, mas estes dois foram os que chamaram mais a atenção. O consenso geral: Dreamcast tem calor.

Sonic Adventure surpreendeu como se esperava (já que teve que aumentar seu espaço na feira com seis mais quiosques, para suprir a demanda) e VF3TB, que provavelmente será o jogo de melhor venda como título inicial no console. Godzilla Generations e Pen Pen Triathlon estão não muito distantes, para as empresas terceiras.





SEGA DA AMÉRICA ESTÁ NO DESENVOLVIMENTO DE GEIST FORCE

Embora algumas telas do shooter do Dreamcast vazassem em Tokyo Game Show, a Sega da América anunciou Segunda-feira oficialmente que será a desenvolvedora do jogo. O estúdio interno da companhia está trabalhando agora em seu shooter de nave 3D, entretanto ela já enviou alguns vídeos do jogo - a Netter Digital Entertainment (NDEI), a mesma companhia que produz os efeitos para o seriado de TV Babylon 5, produzirá os filmes em Geist Force.

Sega diz que os efeitos visuais mostrados no novo título são desses que aparecem nas produções de televisão mais elaboradas de Hollywood, com cada sequência cinemática que mistura com a jogabilidade para criar uma experiência de jogo ininterrupta. A Sega descreve o jogo como sendo num planeta distante no futuro, trazendo centenas de milhas de cenários 3D com montanhas, abismos profundos, vulcões explodindo e rios, onde quer que você voe.

Mostrado antes a uma multidão de empresas na Electronic Entertainment Expo em Maio, a Sega mostra apenas em forma de vídeo um jogo quase completamente diferente do que nós vimos há poucos cinco meses atrás. Estando quase 80% completo, o jogo era em grande parte dispovido de inimigos e sofria de ocasionais slowdowns. O que é estranho é que a versão mostrada à E3 era cheia de inimigos, com muita fluência no frame-rate e cheio de efeitos especiais. Desnecessário dizer que os cabeças-gordas nos disseram mais tarde que, em fato, o que nós viamos antes na E3 era algo prerenderizado, e não um jogo que utiliza 30% do potencial do Dreamcast. Provavelmente teremos muitas mudanças no jogo antes de seu lançamento em Dezembro no Japão.

TEST DRIVE 5 VEM COM FORÇA TOTAL NA CORRIDA

As portas da Accolade estão abertas. Seus mecânicos terminaram e é tempo de correr com Test Drive 5. O jogo começa chegar hoje para o PlayStation.

Trazendo super carros do presente contra os possantes do passado, o jogo contém mais de 28 carros licenciados, 18 cursos reais localizados no mundo. Test Drive 5 para o PC estará disponível em Novembro.

O jogo revela super carros como o 1998 Dodge viper, 1998 Chevrolet Corvette, 1998 Aston Martin Vantage, 1998 TVR Cerbera, 1998 Jaguar XKR, 1998 Saleen Mustang S351-R, 1997 Chevrolet Camaro SS LT4, e o 1998 Nissan Skyline. Os carros possantes em Test Drive 5 inclui the 1966 Shelby Cobra 427SC, 1967 Pontiac GTO, 1968 ½ Ford Mustang 428CJ, 1969 Chevrolet Camaro ZL-1, 1969 Chevrolet Corvette ZL-1, 1970 Chevrolet Chevelle SS LS-6, 1971 Plymouth Hemi Cuda e o 1969 Dodge Charger. Adicionalmente, há mais 12 carros "vitaminados" e secrets, que somando dá um total de 40 carros disponíveis.

As pistas incluem: Cheddar Gorge e Newcastle, Inglaterra; Mauai, Hawai, Jarash, Jordan, Baia Montego, Jamaica e Courmayeur, Itália. A maioria das 18 pistas no jogo é reversível e pode ser dirigidas à noite, num total de 31 experiências animais sem igual. Os jogadores terão um "drag race option", e poderão "brincar" de polícia e correr atrás dos carros em alta velocidade.

A trilha sonora em Test Drive 5 traz Wax Trax! Gravações da banda de rock industrial KMFDM, Gravity Kills como alternativa da TVT Records, Pitchshifter pela Geffen, Fear Factory, como rock futurística e o mestre da mixagem Junkie XL, da Holanda, ambos gravados pela Road Runner Records.

O jogo também oferece modos de divisão de tela, tanto horizontais como verticais nas pistas, permitindo ação entre dois jogadores. Test Drive 5 também é compatível com o joystick Dual Shock, e virá com o preço de rua de $49.95.

"Nós não vemos a hora de termos o Test Drive 5 nas lojas", disse Slade Anderson, produtor de Test Drive 5. "Todos aqueles carros animais correndo em pistas reais, existentes no mundo, trarão uma experiência inédita e excitante".

SONY PODE LANÇAR O PLAYSTATION 2 MAIS CEDO QUE PENSÁVAMOS

A Sony Computer Entertainment do Japão está agitando sobre o lançamento do PlayStation 2. Ele está aparentemente acabado e pronto para sair. Mas o que se passa nas ruas é que a Sony esteja pensando em lançá-lo em até um par de semanas após o lançamento do Dreamcast da Sega no Japão. É dizem que o Playstation possui o mesmo poder, senão superior.

Um dos problemas é aquele kit de software para o PlayStation 2, que ainda não foi lançado, porque a configuração final das especificações técnicas do videogame ainda não foram finalizados. A Sony não tem arcades por trás como a Sega, portanto é um pouco mais ficícil para ela lançar o sistema com uma tonelada de títulos, se eles pretendem jogá-lo no mercado tão cedo.

O novo console da Sony provavelmente será mostrado de alguma maneira na Spring Tokyo Game show, e trará uma CPU configurável, um processador 3D capaz de processar mais de 10 milhões de polígonos por segundo,n como também um DVD, pelos rumores. Nenhuma destas informações foram confirmadas, mas são informações que conseguimos de nossas fontes ao redor do mundo.

Se este for mesmo o caso, é possível que a Sega lance o Dreamcast mais cedo na América do Norte. Talvez até mesmo já no final de Abril.

NOVOS LANÇAMENTOS DA NAMCO

Devido a demanda popular, a Namco estará ré-lançando Museum Vol. 1 e Museum Vol. 3. Ambos os títulos estarão disponíveis no máximo no final de Outubro nas lojas. O pacote mudou, mas os jogos são os mesmos Museum Vol. 1 virá com Pac-Man, Galaga, Pole Position, Rally-X, New Rally-X, Bosconian e Toy Pop. Já o Museum Vol. 3, vem com os classicos Galaxian, Ms. Pac-Man, Pole Position II, Dig Dug, Phozon e The Tower of Druaga. Em outras notícias da Namco, ouve-se que eles estão trabalhando em uma sequência de seu clássico aéreo, o Ace Combat. Esperamos que seja lançado no primeiro bimestre de 1999.

NINTENDO EXPANDE HORIZONTES

Howard Lincon, presidente da Nintendo of America anunciou lançamento de um acessório chamado "Ram Pak", que seria uma expansão de 4 megas para N64. Caso não se lembrem, isso era exatamente que viria embutido no 64DD, mas a NoA resolveu lançar somente a expansão, talvez pela lengalenga da Nintendo japonesa que anunciou o 64DD para julho de 1999. Vários jogos já foram confirmados que usarão esta expansão: Turok 2, Rogue Squadron, Perfect Dark, Extreme G2, NFL Quarterback 99. O "Ram Pak" está anunciado para o final de novembro, logo após o lançamento de Zelda 64. O primeiro jogo a utilizar ele será o NFL Quarterback 99 da nossa querida e amada Acclaim.

MOTOROLA NO MUNDO DOS GAMES?

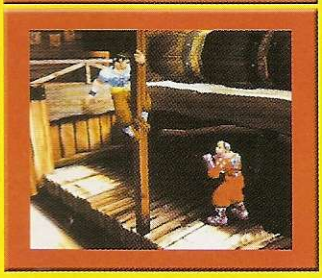
Parece que esta conceituada empresa está prestes a se aventurar em dos mais selvagens dos mercados do entretenimento eletrônico. O nome do seu console seria Black Bird (sujeito a mudanças) e seu hardware será baseado no Project X. O enfoque principal deste produto, segundo a empresa, será a Internet.

STARCRAFT QUE SE CUIDE...

O jogo de Pc mais esperado do ano já tem data de lançamento confirmado. Como assim você não sabe que jogo é? Tá por fora hein? É claro que estamos falando do maravilhoso Command & Conquer 2 Tiberian Sun. Starcraft está fazendo um enorme sucesso agora lá nos States, ficando em primeiro lugar em vendas, isso pode mudar drasticamente. A Westwood (produtora do game) confirmou a data para 27 de novembro nos States, caso você não tenha notado este tambem é o mês de lançamento do Dreamcast e do Zelda 64. Aguenta coração!

CAPCOM NO DC

A Capcom anunciou na TGS 98 seu primeiro titulo para Dreamcast,(o segundo deve ser Resident Evil: Codename Veronica) será um jogo de luta 3D, onde os personagens tem movimentação livre em todas as direções, o jogador além de poder correr do adversário, poderá usar objetos no cenário para jogar no inimigo além de também poder interagir com esses e outros objetos. O titulo tem o nome de Power Stone!!!! Então cuidado se o adversário te tacar uma pedra.



ZUMBIS EM ALTA!!!

A Sega mostrou também na TGS 98 House of the Dead 2, a continuação de seu shooter de horror. E parece que ela não ficou contente com(deve ter achado pouco] que resolvel lançar outro chamado House of the Dead: Blood Bullet, este um mistura de Spike Out com Resident Evil.

NAOMI... QUEM É ESSA?

Naomi nada mais é do que a substituta da mais poderosa e cara placa do mercado de Arcade, a Model 3 (placa usada em jogos como Virtua Fighter 3 e Super GT). Essa placa é muito mais barata que a M3 já que basicamente é o Dreamcast com mais memória RAM. A Sega já está comercializando o uso deste hardware para grandes empresas como a Capcom, essa foi uma excelente tática da Sega, pois esses jogos serão convertidos para o Dreamcast sem problemas nenhum (já que é o mesmo hardware). Esse tipo de coisa já vem acontecendo há algum tempo, por exemplo: A System 11 (placa usada pela Namco em jogos como Tekken e Eirgheiz) é praticamente um Playstation em um Arcade. A placa Titan da Sega usada no Die Hard Arcade é o Saturn em um Arcade tambem, por isso a conversão sempre sai 100%. O mesmo vai acontecer com a Naomi. Os Arcades equipados com essa placa terão 2 slots VMS, onde você poderá gravar dados de um jogo (como configuração de um carro) e jogar em casa no seu Dreamcast.

NAMCO CALADA MAS NÃO MUDA

A Namco nesta TGS, estava muito timida e não apresentou nada de surpreendente, a unica coisa que chamou um pouco a atenção foi Star Ixiam um jogo bem no estilo Star Blade...
Tomara que até a proxima TGS, em meados de Abril do ano que vem, a Namco tenha algo realmente inovador mas se nem isso for possivel, serve a continuação de Tekken.

VIRTUA ON: SIDE HISTORY

Voces lembram de Virtua On?...bem ele vai ganhar não uma continuação mas sim duas, será uma para arcade "Oratorio Tangram" e uma para Dreamcast "Side History", o legal é que as duas historias, tanto a do arcade como a do Dc rolam em paralelo. Assim se você quiser saber mais sobre a historia terá de jogar os dois...(que sacrificio.....hehe).

AGORA É OFICIAL!

A Sega of America confirmou aquilo que todos já tinham certeza, que Virtua Fighter 3 Team Battle e Sega Rally2 estão vindo para o Dreamcast. Segundo a Sega of America, os 2 jogos estarão disponíveis no lançamento do Dc americano em 1999. Os 2 jogos estão previstos para o final do ano no Japão. A Sega do Japão disse que Virtua Fighter 3 será "uma conversão perfeita". Virtua Fihter 3 Team Battle tem 12 lutadores, 13 arenas, e o sistema de Torneio. Já o Sega Rally 2 terá algumas coisinhas exclusivas na versão do Dc:

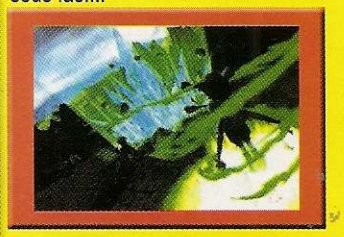
-10 pistas (sendo que o Arcade tem apenas 4 pistas)
-Mais de 10 carros (O Arcade tem 6 carros)
-Modos como Time Attack, Ajuste do carro, record, replay
-Possibilidade de jogar online contra adversários de vários lugares

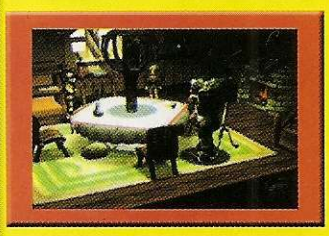
TREMORES NO NINTENDO 64

A id'software está muito empolgada com o desenvolvimento de sua "conversão" para o N64, o motivo das aspas é que ela não pretende apenas converter o jogo do Pc direto para o console, o objetivo da id'software desta vez é fazer uma conversão no estilo de Doom 64, ou seja, aproveitar os recursos do próprio sistema em fases exclusivas para o sistema. Ainda não há previsão para lançamento. Havia uma versão protótipo rodando lá na E3 (grande feira americana de entretenimento eletrónico) deste ano confira algumas fotos. A versão do Psx já foi confirmada sem data definida.

GRANDIA 2 CONFIRMADO PARA DC

Para os fãs da serie ficarem loucos e com agua na boca, a Game Arts confirmou o lançamento de Grandia 2 para Dreamcast, muito pouco se sabe sobre o game, mas com certeza a Game Arts não ira decpecionar seus fãs....





Ponto de Vista

THE PRODIGY
MEU DEUS!!! METAL GEAR!!!
Agora só falta um contra decente!

BLACK ADDER
SQUARESOFT MALDITA!!!
Cadê o Secret of Mana para PSX?!

PREDATOR
NO MUNDO EXISTEM DOIS TIPOS DE PESSOAS!!
Uns que nascem pra mandar e outros para ser mandados, não é, Draco?

The Menace
VIVA A TOTAL TRANSIÇÃO 2-D PARA O 3-D!!!
MORTE A VELHARIA DOS JOGOS BIDIMENSIONAIS!

RAZOR BACK
QUEM TEM BOCA VAI À ROMA!!
Mas quem tem irmã boa entre em contato conosco

DRACO
AAAAAAAAAARRRGGG!!!
Quase espirrou sangue em mim.

MANÍAC
ESTOU CONTANDO OS DIAS!!!
Para a chegada do Dreamcast!

Metal Gear

The Menace
☺ Finalmente a konami começa a acordar!!! Depois de muito tempo sem um título bom, ela retorna com força, trazendo um dos seus clássicos. O jogo ficou animalesco, com gráficos detalhadíssimos, apesar de um pouco sem cores. O título de ação-estratégia do ano.

The prodigy
☺ Isso é um filme ou um jogo ? O melhor jogo do mundo !? Não sei ao certo, mas a Konami acertou em 99% quando afirmou isso. Tudo arregaça, a jogabilidade, o ambiente, o nível de detalhe é absurdo. Mas o melhor de tudo é o estilo cinematografico.

Maniac
☺ Metal Gear esta animal, simplesmente é o melhor game no estilo, supera Resident Evil! A Konami esta fazendo o certo e revivendo os grandes clássicos dela, continue assim Konami e traga novas relíquias.

Razorback
☺ Metal Gear, agora no Psx dispensa comentários, o jogo vem arrebentando tudo "assim como eu heh.. que soquei uns Xiítas tentando invadir a redação" O melhor 3d livre no estilo até o momento, da-lhe Konami, continue assim e traga mais clássicos a tona!

Spyro T. Dragon

Maniac
☺ Spyro, mais um game animado em mundo 3D, esta entre os melhores do genêro com certeza, o game é animado demais, parece até que foi a Nintendo que fez! Agora posso falar a verdade!? Quero somente Sonic do DreamCast!! Heh.

Razorback
☺ Spyro é sem dúvida, o melhor jogo de Fantasy Adventure do Psx, um sério candidato a vaga de mascote da Sony. Gráficos, jogabilidade e diversão 10.

Predator
☺ Adorei o jogo, apesar de ter achado muito feliz!!! Também não deu muito tempo para jogar, pois tive que fazer o trabalho de um inútil aqui na redação

The prodigy
☺ A Sony faz um dos melhores gráficos nos 32 bits, nem parece 32 bits. A jogabilidade refinada, bom controle e um nível de textura impressionante. Um jogo MUITO bonito para 32 bits. O defeitinho é a felicidade do jogo. Nem a Disney conseguiu maior.

Brave Fencer

The Menace
😐 Joguinho interesante!!! Faz mais a cabeça do Prodigy que gosta de jogos com designs estranhos tipo Goemon. O game em si é muito bem feito.Mas... joguem aí que depois eu jogo!!!

Draco
☺ Confesso que gostei deste RPG. Tem uma jogabilidade boa, e tem um ótimo desafio. Considero os gráficos um ponto forte do jogo também, e com certeza você passará bons momentos joganto Brave Fencer.

The prodigy
☺ Se eu tivesse que fazer uma lista dos 5 melhores jogos desse ano, com certeza esse jogaço estaria lá. A história e simples, com personagens carismaticos, um bom nivel gráfico, e ótimas musicas fora os dialogos falados. O melhor RPG action dos 32 bits.

Black Adder
☺ Pra variar um pouco a Squaresoft consegue o que muitos outros não conseguiram, ressucitar o RPG-Action, agora é só esperar pra ver Zelda.

Deep Fear

The Menace
☺ Definitivamenteo personagem principal deste game mais se ferra que todos os outros do gênero. Os graficos ficaram razoáveis, mas o jogo tem a hitória bem intrigante e muito bem feita. Nào chega aos pés do Resident Evil 2, mas do 1...sim acho que chega!

The prodigy
😐 O jogo segue RE, porem é bem mais paradão. Monstros vem de vez em nunca, os bonecos as vezes parecem pequenos e a movimentação não se compara a RE. Mais ainda assim tem um ótimo clima, várias CG que prendem a atenção na história do jogo.

Maniac
☺ A Sega mostra que não é leiga no genêro, e tras para Saturn um game no estilão "Resident Evil" ficou muito bem produzido, Isso em um console com menor capacidade, imaginem em um DreamCast.

Black Adder
☹ Mais um clone de Resident Evil? Sim! Mas este daqui é bem inferior, conm gráficos regulares, movimentação escrota e CG piores que as da Acclaim este jogo só tem de bom a storyline que tambem não é as mil miravilhas.

Gex 64

The Menace
☹ Vomitável!! Arghh, que nojo. Como um console de 64 bits com um chip de 100 Mhz, uma porrada de efeitos, pode fazer um jogo pior que o de 32 bits? O jogo cai os quadros drasticamente e faltam coisas no cenário! Uma bosta!Umcocô imundo!Fétido! Pútrido!!

The prodigy
☹ A apesar de eu ter gostado do PSX, não posso falar o mesmo do N64, que ficou horrível, se comparado as do PSX, como puderam fazer um jogo assim para 64 bits?

Maniac
☹ E não é que Gex mostra a cara no N64, e acho que nem devia viu! Pois a conversão ficou pior, e isso é muito ruim para um console que se intitula como "64 bits" aonde isso ???

Black Adder
☹ Urgh! Que coisa horrível... Além de perder feio para a versão do PSX este jogo não chega nem aos pés do Banjo Kazooie

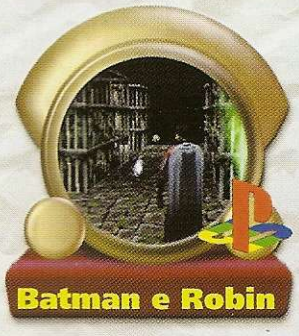
Star Ocean

Razorback
☺ Star Ocean esta muito bem feito, a Enix realmente mostra que não desaprendeu criar Rpg`s. Quem gosta de Rpg tem que conferir este game. O som é lindo, palmas para a Enix. Mas o game possui defeitos, como o tamanho dos personagens.

Maniac
☺ Palmas para a Enix, quem gosta de Rpg vai ficar satisfeito com este game, a Enix é muito competente e mostra suas garras. O ponto fraco do game são somente os personagens que no meu ponto de vista são pequenos demais.

Predator
☺ Não é da Square, mas da para o gasto.....a Enix acertou em cheio nas musicas e no clima do jogo. Apesar da qualidade grafica não ser lá essas coisas o jogo compensa pela diversão.

Black Adder
☺ Gostei da músicas mas não gostei dos gráficos! Nào aproveita bem a capacidde do Playstation, sou mais jogar qualquer outro RPG!!



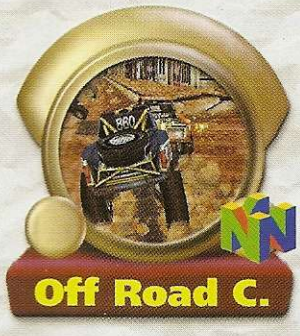
Batman e Robin

The Menace
☹ (He he he, acho que eu vou ser o próximo a morrer!) Mais um jogo ABOMINÁVEL, ESCROTO, MEDONHO, da Acllaim. Os caras parecem que nunca vão aprender a fazer jogo mesmo!!O jogo é imprestável até para quando não há nada para fazer, isso inclui respirar.

The prodigy
☹ E da Acclaim, não precisa dizer mais nada !!!! (Não tenho medo de morrer!!)

Maniac
☹ É a Acclaim realmente esta uma cacá!! Porque será que o nível de seus jogos esta tão ruim assim? Leitor é melhor passar longe deste jogo, pois senão a maldição da Acclaim lhe pegará! (Vem pro pau, Chiitas!)

Razorback
☹ PODRE! MÓRBIDO! Acclaim é foda mesmo!!!



Off Road C.

Maniac
☹ É fazer o que! O Nintendo 64 realmente não esta me agradando e continua com esses títulos de baixa qualidade, com raras excessões!! A Midway pareçe que esta querendo roubar o posto de pior marca com a THQ e a Acclaim!!

Razorback
☹ Como pode!!! Poxa, será que é tão difícil assim fazer jogos para o N64?? Parece que sim viu, pois esta vindo cada coisa, que nossa!!! A Midway esta muito mau e fez esta pouca vergonha no "64bits da Nintendo" é melhor parar com isso!!!

Predator
☹ O jogo destroe simplesmente arregaça.....com a mente do jogador!!!!!!....
Se cuida Acclaim pois a Midway dá chegando lá.(e de jipe turbinado ainda).

The prodigy
☹ Imundo, horrivel, escroto, são os adjetivos que cabem a esse jogo da Midway assim como os demais dela. O jogo parece uma máquina de slide. Talvez a única coisa que salve e que faça você jogar é o arcade que até consegue ser divertido.

Rapid Racer

The Menace
☺ Jogos de corrida deveriam ser sempre assim, à 60 quadros, ehehe! A músicas é estremamente destruidora e o jogo é bom, apesar do controle nãoser uma beleza, vale pelos dois quesitos acima!!

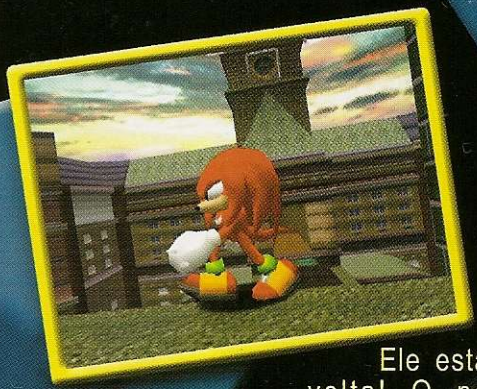
Draco
😐 Estamos progredindo. Agora temos jogos de corrida com mais frames por segundo do que os tradicionais 30, em consoles 32 bit. Mas, só gráfico não resolve, precisamos do jogo num geral. Este é um bom jogo. Mas não é o melhor.

The prodigy
☺ Uaau, bons gráficos a 60 fps. Uma musica techno ótima, e efeitos bonitos. Apenas podia ter mais circuitos e uma controle mais refinado. Vale uma olhada !

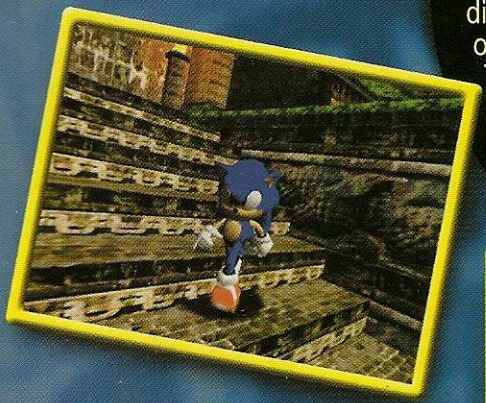
Black Adder
😐 Apesar de ser um estilo de jogo que abomino, este jogo tem uma grande jogabilidade excelentes gráficos é uma trilha sonora muito bem produzida. Unica falha do jogo são as cores... Mais pastel que isso só na feira da quinta!

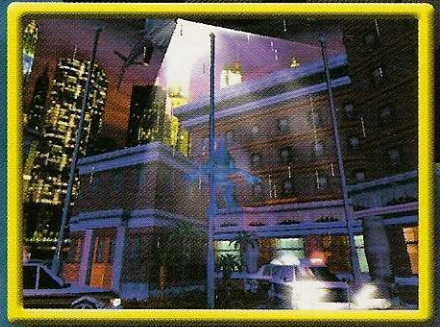
SONIC ADVENTURE™

SONICTEAM



Ele está de volta! O porco espinho mais famoso do mundo vai retornar em mais uma aventura, agora para o super console Dreamcast da Sega, que vem com força máxima no seu poder gráfico, que graças à toda essa capacidade estrondosa, pode deixar o novo game do Sonic tão maravilhoso como todos vocês poderão apreciar nesse Preview especial de Sonic Adventures. Com fotos que exprimem bem oque nós estamos dizendo, o game promete revolucionar o conceito de games 3D no gênero. Todos aqui na redação da Plug`n Play estamos aguardando como loucos a chegada desse novo console (não somos bobos, claro! Heh). Com esse poderio todo demostrado, quem tinha dúvidas sobre o sucesso do novo hardware da Sega mudou de opinião e se rendeu a supremacia. Depois de passado alguns anos, do último lançamento do game nesse estilo, Sonic foi revelado no dia 22 de Agosto em uma conferência no Japão, onde a Sonic Team esteve presente respondendo à perguntas feitas por jornalistas e pessoas do ramo gamístico. A concepção do jogo será diferente, pois as antigas versões se baseavam no 2D. Agora Sonic fará parte de um mundo 3D, e a Sonic Team garante que a jogabilidade melhorou infinitamente, graças ao que o novo console pode e poderá oferecer, fazendo com que todas as suas idéias pudessem ser

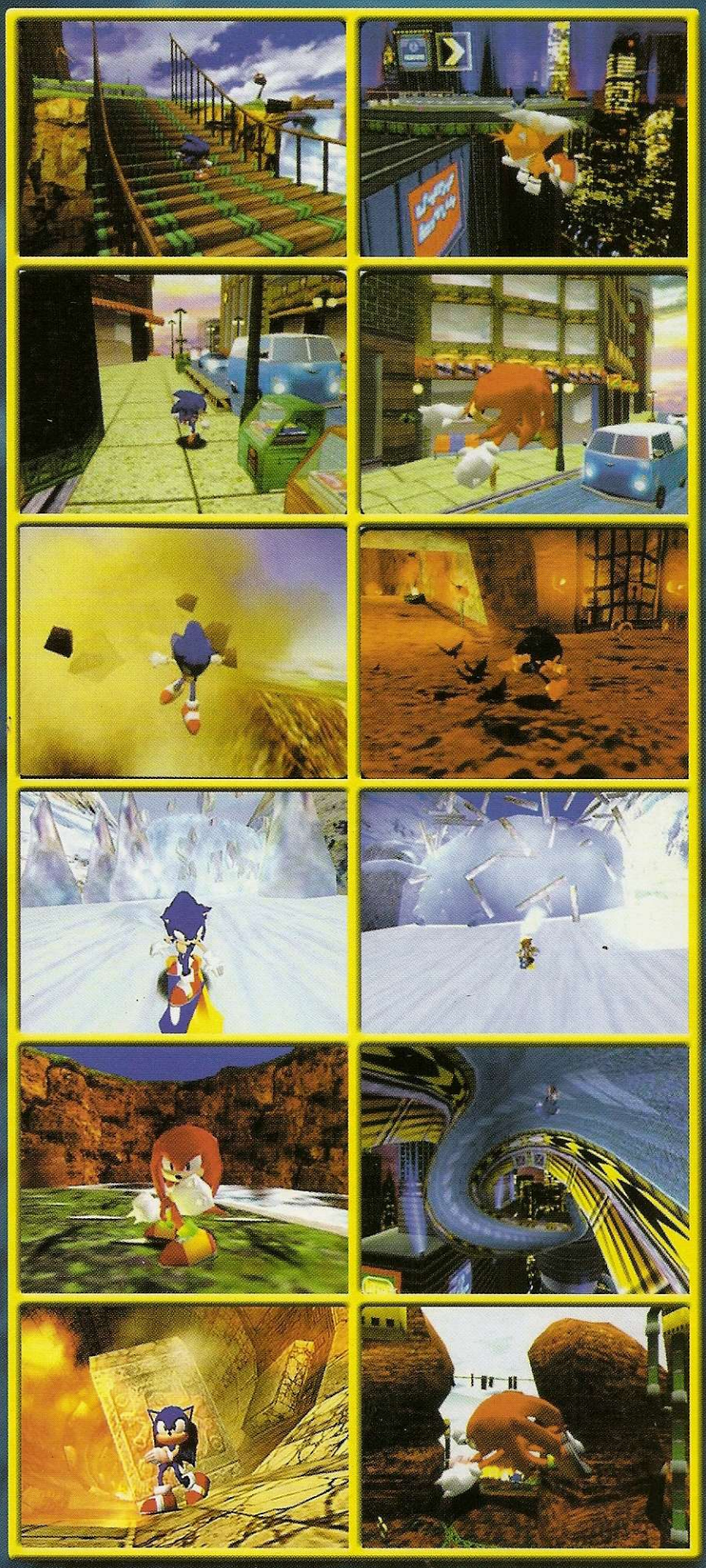




colocadas em prática, criando com isso uma jogabilidade perfeita e interativa. E tudo isso não influirá no número de frames for segundo, no andamento do game, etc. Ou seja, o que já era animal ficará mais grotesco ainda! Nesta nova versão você terá seis opções de escolha dos personagens, pois além de Sonic (personagem principal), você terá Knuckles, Tails, Amy "namorada do Sonic", Big e E-102 Gamma. Cada personagem terá suas próprias características como, por exemplo, voar com Tails, planar e escalar prédios com Knuckles, etc. E estas características poderão alterar o rumo do jogo e em sua jogabilidade também. Serão seis grandes mundos existentes no game, Ice Cap (com imensas geleiras e avalanches), Lost World (uma linda floresta), Red Mountain (um deserto perigoso), Lava World (lava para todos os lados), Speed Highway (velocidade no talo) e Inca (fase inspirada na civilização Inca, com ruínas, etc.). As fases de Sonic Adventures serão muito, mas muito maiores que as de Mario 64, só para se ter uma idéia da grandeza do game. A parte gráfica está espetacular, jamais vista antes em qualquer outro game, tanto em arcade como em consoles caseiros, com uma resolução gráfica de 640x480 à 60 frames por segundo. Um show!

O som promete, como a Sonic Team disse, "ele será incrível. Os personagens irão falar e conversar com você, tudo ao estilão do jogo Gex. Tanto é, que a Sega of Japan proibiu a Sega of América de fazer qualquer alteração no som, como foi feito em Sonic CD para Sega CD, onde houveram muitas críticas à esse respeito.

Agora os inimigos do jogo serão aniquilantes, chorantes, serão gigantes e animais, diferentes das outras versões de Sonic, onde Robotinic vinha para



atazanar sua vida. Agora Robotinic terá um ar de chefão, onde ele aparecerá mandando os inimigos irem atrás de nosso herói. Serão inimigos na concepção da palavra, heh (entendeu? Nem eu! Veja as fotos e entenda, pô).

A utilização do VMS, o "memory card" do Dreamcast, será incrível neste game. Você poderá, por exemplo, pegar os personagens do game, colocá-los no VMS, puxando-os como se fossem um arquivo, e criá-los para deixá-los maiores, crescerem, e depois acrescentá-los de volta no jogo. Assim eles terão novas qualidades, ficarão diferentes, etc. Demais isso!

Não é a toa que este já é um dos games mais aguardados do Japão e Estados Unidos, e a Sega vem além de tudo fazendo um marketing pesado em cima do lançamento do game e do console, para que tenha sucesso em todos os sentidos.

Leitor, não vou me prolongar muito aqui explicando como vai ser a maravilha do Sonic adventures, o que interessa para você agora é comprovar tudo o que eu disse nas fotos que vem a seguir! Delicie-se! E desde já fique contando os dias para a chagada do DC.

Sequência animalesca!!!

Se vocês leitores já viram no demo de Final Fantasy VIII a primeira Guardian Force, Leviathan, devem estar com água na boca para saber como serão as outras. Pois bem, a Square divulgou fotos da magia predileta do editor Prodigy, e como é de se esperar, a julgar pelas fotos, está um absurdo.Efrit é o Guardian Force, que faz aparição desde Final Fantasy 2 nos EUA. Vamos torcer para que a Square seja generosa e divulgue mais fotos das outras Guardian force. Saca a sequência!

Ridge Racer Type 4

A Namco vai presentear os possuidores de PSX com o título que ela sempre lançou nos meses de Dezembro, Ridge Racer. Recapitulando um pouco a série, basta lembrar que logo após o Playstation ter sido lançado, a Namco vinha com um pacotão de bons jogos como Ridge Racer, Ace Combat, Star Blade (tá, nem tanto...), CyberSleed e posteriormente Tekken. Na época esse jogo ajudou em muito a reputação do PSX diante dos consumidores e das softhouses. Um ano mais tarde, em 95, a Namco lançara Ridge Racer Revolution, com poucas novidades relação ao seu antecessor. Ainda assim fez um bom sucesso. E no final de 96, Rage Racer chegava as lojas do Japão, desta vez com várias novidades, tanto em gráficos, como principalmente opções e jogabilidade. Nesta versão se podia comprar carros de modelos super diferentes, dar upgrades nas características do seu carro, mudar as texturas dos mesmos, etc. Mesmo assim a série não mudava em nada em relação ao número de pistas: apenas uma. Mas conforme a dificuldade escolhida, o curso mudava variando assim o cenário. E depois de chegar em primeiro em todos os modos, abria as pistas invertidas.

Agora a Namco pretende inovar mais a série, com Ridge Racer Type 4. A série sempre teve muita velocidade e jogabilidade simples e divertida, mas desta vez a coisa vai ficar mais complexa. Não que Ridge racer vá perder seu estilo de arcade racing, mas a Namco pretende dar mais realismo ao jogador.

O modo principal será o "Gran Prix Mode", onde você jogará com uma equipe de corrida com 330 carros à escolha e 8 diferentes cursos (isso queremos ver). A Namco promete graficos bem superiores aos anteriores Ridge racer, o que parece que ela está conseguindo à julgar pelas fotos, umas CG, outras em tempo real.

Um palpite nosso é que esse novo Ridge Racer tá com cara de Gran Turismo. Olha só as texturas realistas...

VAMPIROS NO N64

Contrariando rumores de que Castlevania 64 tinha sido cancelado em consequência ao anúncio do clássico da Konami no DreamCast, este chega para o console do N64. Parece que a Konami deu um jeito no gráfico do jogo que já se apresentam bem melhores.

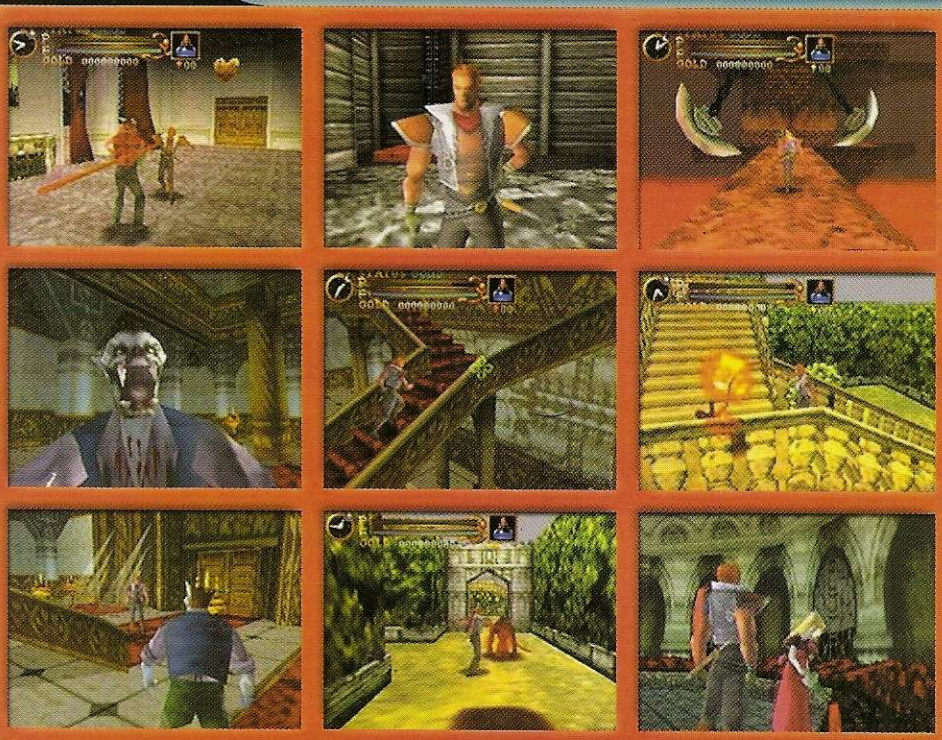
Para os que não sabem, o personagem principal é Schneider Belmont e Carrie Eastfield, o primeiro da família caçadora de vampiros que domina o chicote, e a outra que é chegada na área de magia.

O jogo não será dividido em fases e sim em áreas, semelhante ao Castlevania 2, com elementos adventure e um sistema de dia e noite que afeta os monstros, igualzinho ao já citado CV2. E tem mais, você vai ter que enfrentar Dracula em três áreas e períodos diferentes no tempo.

Foi também revelado o sistema de batalha, algo como "sistema de mira do chicote". Funciona da seguinte maneira: uma espécie de mira vai focalizar o inimigo e quando ele estiver em condições de ataque, um sinal vermelho irá alertá-lo do momento certo de "exorcizar" o coitado do monstro.

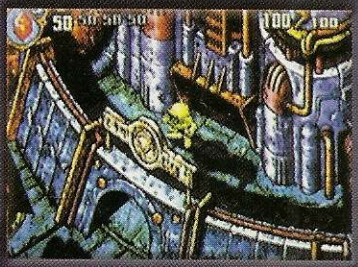
A Konami não usou muitos megas de memória, mas pelas fotos parece que não será necessário. O cartucho tem 96 megas distribuídos em 28 áreas. É bom saber que o N64 tem coisa boa por vir ainda.

Final 98

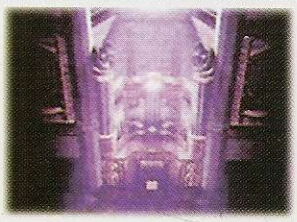


ELEMENTAL GIMMICK GEAR

A história é pra lá de estranha (isso jogo japonês tá cheio). Num planeta com clima apocalíptico totalmente em ruínas, sobreviventes acham por acaso na cidade conhecida como Fogna um homem que dorme por séculos junto com um robô que é apelidado de EGG. Um século se passa, e criaturas cheias de tentáculos surgem dos subterrâneos da misteriosa Fogna e a destruição recomeça. A julgar pelas fotos, o jogo não parece aproveitar bem as capacidades 3D, nem 2D do DreamCast. Os gráficos da parte de ação, pelo menos, parecem serem 2D, mas de repente...Vamos esperar para ver se pelo menos o jogo é divertido, e se de fato está à 60 fps e alta resolução.



Maio de 99



Genso Suikoden

Já faz um bom tempo que Suikoden saiu, e muito poucos viram. Ainda assim, o jogo pela imprensa americana foi muito elogiado, considerando o melhor RPG do PSX, taxando-o a altura dos grandes RPGs como as séries Final Fantasy e Lunar. Como antes, o jogo terá 108 personagens no total, com relações profundas ou não entre si. A Konami promete uma dramaticidade maior que o anterior.A sequência se passa três anos depois da saga anterior. O personagem principal tem uma missão dada por Deus (!?) de juntar 108 heróis e acabar com a guerra entre 2 países. Algo que era interessante em Suikoden era a de poder escolher o lado você ficava entre os 2 países, e parece que desta vez você começa do lado do país Red Moon's, que é considerado pela Konami como os "Bad Boys" do jogo. Assim mesmo, antigos personagens marcarão presença.Mr. Murayama, o diretor da serie Gensosuikoden, diz que o jogo terá o mesmo sistema de construir o seu castelo dependendo do que fez, e o que tem. Mas promete uma interatividade e desafio maiores que no antecessor.

A Konami se preocupou em deixar as batalhas militares mais divertidas, complexas e mais dramáticas. E o melhor, está prometido uma versão americana. Se você quiser matar sua curiosidade, é só dar uma olhadinha no demo que vem com Metal Gear Solid Snake, o qual já deve ter por aí.

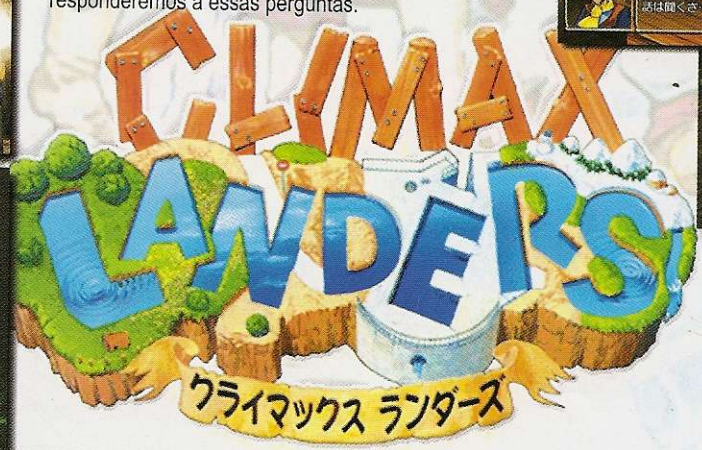
DC X N64

Atenção fãs, de RPG`s, a Climax Graphics ira lançar para Dreamcast Climax Landers, um jogo semelhante a Land Stalker, pelas fotos você pode reparar que o desing dos personagens ficaram no mesmo estilo do Land Stalker e do Dark Savior, estes grandes sucessos da Climax. Desta vez os aventureiros são Sword, Ryle, Rao, Lady, Marlin, e Marion, sendo que Ryle já fez umas pontas em Landstalker do Mega Drive. O jogo será bem do estilo medieval (não diga!!!), mas a inovação vem por conta de que o jogo possui um recurso que se chama "auto-generated dungeons", que na verdade mais é um gerador de mapas aleatorios, para que toda vez que o jogador entrar em algum lugar (EX.: caverna) este será totalmente diferente de quando ele o visitou a ultima vez, isso quer dizer ADEUS DECOREBA!!! Outro ponto alto do jogo é que os monstros que o jogador enfrentar durante a aventura poderão ser aprisionados em seu VMS (Save Pak do Dreamcast) e com isso pode-se fazer uma criação de monstros (tipo tamagochi) e passalos do DC para o VMS a hora em que você quiser.

Pelas fotos o jogo se mostra muito bonito, e a Climax garante que tudo isso ira rodar a 60 Fps utilizando varios recursos do DC (o que não são poucos) e ainda, o jogo deve rodar inteirinho em tempo real.

Isso tudo levantou uma pequena polemica aqui na redação, afinal seria impossivel não comparar Climax Landers com o Zelda 64, como Climax Landers provavelmente deverá sair no Japão no final do ano, seria impossivel a Nintendo adiar o lançamento de Zelda 64 novamente pois caso ela visesse isso seu jogo baterá de frente com Climax Landers o que seria muito ruim para ela. Afinal a Climax conta com muito mais hardware quea Nintendo, já que o Zelda 64 não irá sair para o 64DD. Caso isso aconteça o Zelda 64 corre o risco de nacer morto.

A historia do jogo ainda não foi anunciada e nem os detalhes de como são as batalhas e magias mas fiquem PLUGADOS que logo responderemos a essas perguntas.



Final do ano
Japão

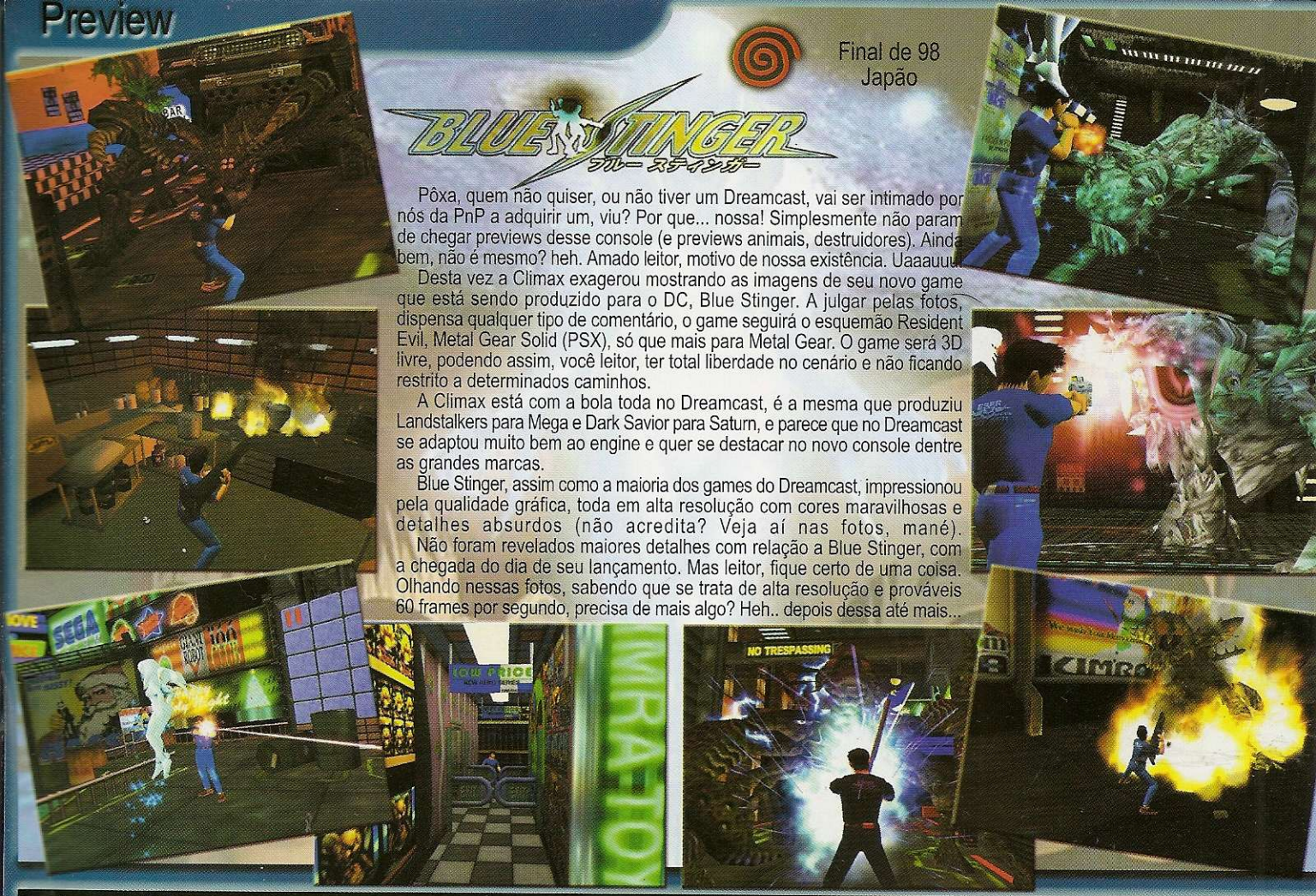
RESIDENT EVIL NO DC

A Capcom anunciou na TGS 98 (Toquio Game Show 98) para Dreamcast um de seus maiores hits RESIDENT EVIL: CODENAME VERONICA.

A 3a. parte do Triller, rola na Europa e o o pessoal da Capcom prometeu que o Envolvimento será bem maior, devido a novas tecnologias o pessoal da Capcom poderá passar muito mais ação e suspence....

Até lá teremos que ir nos aquecendo com Blue Stinger...

Meio de 99
Japão



Final de 98
Japão

BLUE STINGER

Pôxa, quem não quiser, ou não tiver um Dreamcast, vai ser intimado por nós da PnP a adquirir um, viu? Por que... nossa! Simplesmente não param de chegar previews desse console (e previews animais, destruidores). Ainda bem, não é mesmo? heh. Amado leitor, motivo de nossa existência. Uaaauuu.

Desta vez a Climax exagerou mostrando as imagens de seu novo game que está sendo produzido para o DC, Blue Stinger. A julgar pelas fotos, dispensa qualquer tipo de comentário, o game seguirá o esquemão Resident Evil, Metal Gear Solid (PSX), só que mais para Metal Gear. O game será 3D livre, podendo assim, você leitor, ter total liberdade no cenário e não ficando restrito a determinados caminhos.

A Climax está com a bola toda no Dreamcast, é a mesma que produziu Landstalkers para Mega e Dark Savior para Saturn, e parece que no Dreamcast se adaptou muito bem ao engine e quer se destacar no novo console dentre as grandes marcas.

Blue Stinger, assim como a maioria dos games do Dreamcast, impressionou pela qualidade gráfica, toda em alta resolução com cores maravilhosas e detalhes absurdos (não acredita? Veja aí nas fotos, mané).

Não foram revelados maiores detalhes com relação a Blue Stinger, com a chegada do dia de seu lançamento. Mas leitor, fique certo de uma coisa. Olhando nessas fotos, sabendo que se trata de alta resolução e prováveis 60 frames por segundo, precisa de mais algo? Heh.. depois dessa até mais...

GEIST FORCE

Geist Force está sendo desenvolvido pela SOA (Sega of America) e a Netter Digital Entertainment Inc. Será o primeiro jogo de nave 3D para o Dreamcast, mostrando efeitos vistos na série Babylon 5. Ele lembra o esquema de Star Fox (N64) e séries Panzer Dragoon (Saturn), só que o jogador terá total liberdade no cenário, podendo ir para qualquer lado, voltar, etc. (um arraso total!). Este game promete revolucionar. Você terá uma variedade gráfica imensa, percorrendo vários mundos diferentes, em fases igualmente complexas com oceanos, montanhas, cidades povoadas, etc., e ainda poderá provavelmente utilizar o Feedback, um Rumble Pack mais avançado, que agirá em seu controle. Geist Force já esta sendo aclamado pela imprensa americana como o melhor jogo de nave já feito e em produção da história, devido a sua imponência gráfica e possibilidades criadas graças a potência do novo console da Sega. Ele trará uma ação intensa, com uma movimentação absurda, lotada de inimigos na tela e com chefes de fases de cair o queixo de qualquer um!

Começo de 99, JP. Metade de 99, EUA

Não sou um jogador árduo de RPG's , porem me ligo em rpg's que dão uma possibilidade maior de controle do seu personagem, por isso acho 10 os chamados RPG-actions e neste ponto a Square acertou em cheio (assim como em Parasite Eve) ! Não se via um RPG action tão legal a bastante tempo. Certo, muitos dirão "e Alundra por acaso é ruim ?"" Sim Alundra é um bom jogo, mas não chamou muito a atenção , talvez por causa dos seus gráficos 2D. Brave Fencer entretanto tem ótimos gráficos, o nível de textura é altíssimo, muito bonito (assim como em Gex do PSX). O engine tem também um bom frame rate, 30 fps. E os personagens são grandes. Tem também muitos detalhes, entre eles um sistema de passagem de dia onde o dia passa em etapas, com os comportamento esperado. Tipo quando chega as 8 da noite as lojas fecham, vai todo mundo para casa assistir Ratinh..., ops, isso não interessa. Mas chega um horário que o povo tem que dormir, incluindo Musashi. pegar, simples, intuitivo, e gostoso com o decorrer do jogo, após adquirir mais habilidades e combos. As musicas são excelentes, uma das melhores desde Final Fantasy Tatics. Elas são bem melodiosas, encaixando perfeitamente para o jogo. Alias esse jogo lembra bastante Goemon da KONAMI, do qual sou muito fã. Como por exemplo, quando você dorme no hotel recarrega sua energia. Até as musicas são parecidas. Como adoro esse tipo de jogo, resolvi detona-lo em duas partes. Então ai vai um guia que a principio era para ser muito mais resumido, mas acabei me empolgando e deu no que deu. Podia ser mais detalhado com traduções e o escambau, mas resolvi ser mais direto no assunto. Bem melhor do que fazer um detonado com tudo, mas demorar 6 meses para concluir tudo. Isso sim é sacanagem, é mais fácil esperar pela versão americana. Entretanto alguns jogadores ficam frustrados com a imposição do idioma do jogo, seja inglês, ou muito pior, japonês.

Mas se vc quiser mesmo saber direito a historia espere a versão americana prevista para Novembro, isso se ainda por cima vc manja de ingles ! . Bem chega de enrolação e vamos ao guia:

CAPITULO I

Depois de uma introdução no castelo Musashi já se encontra em ação indo atras da Raygund, alias esse primeiro episódio e pura ação , mas ainda a PnP dá umas pequenas dicas No inicio siga em frente até chegar a uma barreira, então surgira um soldado

a sua esquerda superior,segure R1 e quando a barra a esquerda encher aperte quadrado (katana),a espada vai cravar nele, então continue apertando repetidamente o botão para sugar sua habilidade. Pronto você adquiriu sua magia, uma metralhadora, então atire na barreira que ela desmorona. Mais tarde você se encontra combatendo uma cabeça, destrua as estatuas ligadas a ele e suba em cima do símbolo deixado pela estatua. Uma torre emergira. Suba até que Musashi

focalize um sino gigante. Atire então

nas cordas e correntes e o sino despencara. Mais tarde no topo roube a habilidade dos soldados vermelhos e paralise um deles em cima da plataforma que desprotege a Raygund. Depois é só fugir da cabeça rolando no estilo Crash Bandicoot (única parte que se assemelha com o jogo, não como uma revista disse aí que BFM parece com o jogo, sem ter jogado quase nada). Mais uma cena de TR (tempo real , para não ficar repetindo isso milhares de vezes). E a princesa é raptada. Agora você já possui a Raygund, então quando estiver rodeado de fogo segure R1 e quando a barra encher aperte TRI.

Pronto você esta apto a enfrentar o primeiro chefe.
Acerte a perna dele e em seguida quando aparecer um cristal verde acerte a Raygund (acumulada causa + estrago) Sem grandes dificuldades.

CAPITULO 2

Depois de uma soneca um ancião e seu parceiro (da introdução) vem te encher. Você esta agora no castelo As opções são (de cima para baixo):

1- Fala com ancião onde você pode falar com os habitantes raptados, isso vai ser super importante posteriormente
2- Você fala com um bibliotecário (esse é o nome que o dei). Um inútil até o fim do jogo a menos que você manje japonês.
3- Onde você dorme e abre os brinquedos que compra.
4- Suas opções, iguais quando você pausa, levels, espadas, habitantes resgatados, DualShock On tá tudo lá
5- Sai do castelo para vila

CASAS DE COMERCIO

1- HOTEL :VOCÊ SALVA, DORME, E VERIFICA SE TEM ALGUEM NOS QUARTOS
2- "PADARIA" : COMPRE ITENS QUE TE DÃO BP.
3- LOJA DO HP : COMPRE ITENS QUE ENCHE SEU HP, OU REMEDIOS CONTRA POÇÕES
4 - LOJA DE BRINQUEDOS : COMPRE BRINQUEDOS COM OS PERSONAGENS DO JOGO, NADA UTIL, MAS INTERESSANTE, VOCÊ PODE ABRILOS NO SEU QUARTO NO CASTELO.
5- LOJA DE IDENTIFICAÇÃO : IDENTIFICA OBEJETOS E ITENS, E COMPRA ITENS INUTEIS DE VOCÊ

Vá para vila, então fale com o chefe da vila, um tipo de fita vermelha na cabeça, que tem a casa mais "luxuosa"

da vila, em seguida atravesse o rio, e você encontra um sujeito preso numa

madeira. Então vá buscar seu cachorro nas montanhas pela entrada protegido por um guarda onde você inicialmente tinha descido após sair do castelo. Você encontrar um cristal verde, ATENÇÃO , acerte com a Raygund nele e você libertara um prisioneiro que será enviado ao castelo. E MUITO IMPORTANTE VOCÊ LIBERTAR TODOS QUE POSSIVEL, eles enchem 5 da sua barra de BP, mas não só isso. Siga para o norte e você encontrara uma "bolha" branca grande que está bloqueando seu caminho, absorva a habilidade do fantasma que está perto de você, e então encolha o bolha. Atravesse as folhinhas e você poderá ver um cachorro . Pegue ele e leve em direção

a vila. Então vá falar com o preso da vila e ele dirá que está com fome e sede, então vá até o poço onde ficam duas meninas conversando e pegue água e vá para a padaria e compre pão, então leve ao preso . Fale com o chefe da vila depois fale com ele e escolha a opção 1, então ele perguntara se quer uma ajuda do seu cãozinho (opção 1). Em seguida vá para a floresta em direção ao norte. Você encontrara um baú submerso e uma lagoa com um símbolo no meio, ignore por enquanto, apenas resgatando o refém no cristal logo a esquerda. Sugue a habilidade da rosa que pula e você vai adquirir um

pula-pula temporariamente, então passe

pelos espinhos, e siga em direção ao norte até chegar numa floresta cheio de névoa. lá o cachorro aparece e lhe indicara o caminho para não se perder. Pronto, você encontra umas catacumbas e atras de uma delas está a chave para libertar o preso, volte lá e o liberte, somente à meio noite (as horas são mostradas no canto direito inferior da tela, assim como os dias e o dia da semana). Ele então dirá para ir em direção as montanhas, novamente.

Estando lá duas novas folhinhas lhe possibilitarão pular um trecho do rio, então siga até chegar até três pilares e antes de pular de um em um salve um cristal verde mais adiante. Suba num barranco que tem um baú e grave lá (opção1), caso você morra recomeça de lá. Então suba em direção a uma caverna. Fique esperto num bichinho Então siga em frente passando pela ponte e aparecendo em outra montanha. Continue a subir a montanha , passe por um fóssil de dinossauro. Quando aparecer umas costelas em forma de túnel, passe por cima delas e

então aparece um cara que estava antes preso dizendo para cortar 4 troncos. Se

foi atento, percebera que já passou por eles, volte corte com a giratória da Raygund e pegue o tronco cortado. Volte no ex- preso e os troncos formarão uma jangada. Aí é pura ação, você descera o rio até perto da entrada das montanhas. Existem duas saídas, uma delas você pode resgatar um refém. Você aparece perto da entrada da montanha, perto de uma escada, suba ela e pegue o item no baú. Em seguida volte a vila e entre na loja que compra seus itens e os identifica. Musashi ganha a habilidade de encravar as espadas em certas paredes (+- terra vermelha) . Logo que sair da loja, a cidade estará cheia de fumaça, então o chefe da vila vem falar com você, escolha opção 1, e vá para a entrada da montanha. Note que tem uma parede de terra, então pule em sua direção, e em seguida alterne os botões das espadas . Pronto você subiu, fale com o guardião da

arvore, que estará desesperado e ele dirá para ir na arvore que controla os gases, dentro de 24 Hrs. Volte a floresta pela parte dos canos e Musashi se depara com outra parede de terra. Suba e chegara a uma arvore gigante. Entre dentro dela e desligue os 8 reatores em seqüência numérica.

Depois de conseguir desligar os reatores o guardião vem te encher com bla-bla-bla. E revela uma passagem bem mais rápida para chegar a arvore. Vá em direção das montanhas. Lembra da entrada da caverna ? Bem logo abaixo está aquele cara que raptou a princesa, ele fala um monte de coisas e logo vocês 2 entram numa competição para ver quem sobe na parede (que está do lado) mais rápido. Ganhe subindo toda ela. E você chegara a uma área que tem um templo com uma rocha com símbolo. Raygund nela e você adquire a habilidade da terra com a

Raygund. Seu caminho estará bloqueado por uma pedra, então segure R1 e aperte TRI. Musashi encrava a Raygund causando um tremor na terra. Em seguida volte para (logo a entrada da montanha e fale com o ex-preso. Depois de muito blablabla, entre nas montanhas e logo no começo siga ao sudeste onde tem uns espinhos impedindo o caminho, acione o poder da terra e as pedras em cima cairão dando-lhe passagem. Prossiga até ver

4 pequenas plataformas com o símbolo da terra. Volte para o castelo e fale com o guardião.

Salve agora porque o inimigo se aproxima. Volte até as 4 plataformas onde estarão 4 ex- prisioneiros em cima de cada uma. Uma passagem se abrira para o inimigo.

Guardião do Cristal 1: Sem maiores complicações apenas use o poder da terra da Raygund fazendo com que caia bombas ou pedras no inimigo. Tanto toma que ele fica zureta por segundos

com boca aberta, desprotegendo o cristal. Acerte a Raygund e se prepare para o terceiro episódio logo após uma introdução no castelo em tempo real.

CAPITULO 3

A cidade agora está possuída, e lobisomens percorrerão a cidade após a meia noite, espere amanhecer e no centro da cidade o chefe da vila e mais um outro cara vão falar com você. Ele manda você ir a um moinho.Espere até meia-noite e bata na porta. O velho do moinho vai te dar

a chave para mina. Então depois fale com o chefe da vila e em seguida vá até a mina e use a chave (opção 1). Você tem que encontrar uma flor que nasce entre as 3 AM e 7 PM. Siga caminho pela direita, até chegar num grande ventilador. Espere ele parar de girar e desça pelas suas helices. Você

vai cair perto de um baú de save. Salve e siga pela esquerda. O caminho vai tá cheio de esteiras (tem dois cristais verdes). Então você chega numa lagoa com plataformas. Ali tem, um cristal verde, um "Pichanku" (+25 hp), e um baú entre as bordas. Suba o morro e espere o horário certo para a flor nascer. Pegue-a, e volte até embaixo do

ventilador. Note que também tem um caminho para a direita, Se quiser entre , que logo no inicio vai Ter umas minhocas. Sugue a sua habilidade que vai ser bem útil, é tipo de um remédio caso você fique possuído (lento), quando é acerto pelos cogumelos rosas ou quando cai na lama verde. Todo caso você tambem pode comprar um item na loja que vende HP. E o antepenúltimo item, custa 250 $. Embaixo do ventilador, suba pelas paredes e siga pela esquerda, até achar uma saída da mina.

Fale com o chefe de vila, depois vá ao castelo e fale com o ancião e com os libertados (é fácil saber com quem você já falou e com quem não, se liga na escrita japonesa) você deve aprender novos combos caso tenha libertado tudo mundo até aqui.

Agora vá para as montanhas e entre na caverna. Passando a ponte terá um carinha meio mal, que vai te pedir uma agua santa. Siga em frente até aquele trecho que você pegou a balsa. Naquela área terá uma pedra presa na parede. Use o poder da terra.

Suba mais a montanha que Musashi encontra uma lagoa onde tem a tal água. Pegue e leve até o doente. Volte para a vila. O garoto da vila vem falar com você, e em seguida Musashi aparece na loja do HP.

Fique na porta do bar esperando anoitecer. Antes da meia noite um cara aparece e conversa com Musashi. Volte até seu SAVE no hotel e escolha a terceira opção. Você tera acesso aos quartos. Os 2 últimos estão ocupados , escolha eles para falar com os hospedes. Entre no bar a meia noite. Escolha a opção1 e Musashi vai estar numa área cheia de portas. Ele também vai encontrar o bêbado do bar. Este serve para recarregar suas energias. Agora fique atento, para abrir uma parede com 4 olhos, haverá 4 portas e 4 caminhos. Comecemos pelas suas descrições, a começar pela esquerda

em frente ao bêbado.
Porta 1: Um caminho cheio de plantas que jogam uma bola de boliche. Siga até uma parte que terá uma parede de

terra. Sugue a habilidade dessa planta e use na parede atrás dela.

Musashi ataca uma bola de boliche e destroi a parede. Pegue o item do baú. Fique sempre atento para essas

paredes. Suba a parede e siga em frente. Quando aparecer um monte de lobisomens em cima de uma plataforma, faça strike. Logo apos subir na plataforma, haverá um totem cuspindo fogo. De o spin attack com a Raygund. (O mesmo do primeiro chefe). Depois do segundo strike, e vital libertar uma

garota numa sala cheia de lobisomens.
Porta2 : Agarre os lobisomens e os joguem em cima de um simbolo para uma plataforma surgir.
Siga por uma area de escuridão (chata). Quando chegar nos portais escolha a seguinte sequencia : direita, esquerda, esquerda.
Porta3: Essa é uma area que você vai exercitar muito a sua habilidade de pular. Facil
Porta 4: Fique esperto com umas

pedras que Musashi tem que colocar em cima de umas luzes vermelhas. Quando chegar numa parte escura , sugue a habilidade do fantasma e evoque o seu espirito. Com isso decore o caminho que você tem que seguir pela escuridão. Fique esperto numa parte que você tem que cair para achar um cristal verde.

Depois disso passe pelo portal. E você vai encontrar o bebado. Ele dara um item a você para levar para a loja que identifica objetos estranhos (L.I.O.E).

Vá até lá e reconheça o objeto. Pronto , Musashi ganha o pulo duplo. Tente vender o que dá. Só ocupa espaço. Saindo de lá vem um cara falar com você. Espere ao lado do padre na igreja até as duas da manhã exato. Fale com ele. Ele dira que escuta uns ruidos estranhos. Em seguida Musashi entra na igreja e ele vai enfrentar um sub-chefe.

Aparece uma garota de vermelho que anteriormente tinha aparecido no castelo do inimigo .

Aparecerá 4 lobisomens vermelhos. Lute com eles até o sol raiar. Isso ira mata-los.

Agora você terá que ir trazer de volta o sino da igreja. Entre no poço, perto da igreja, e desça pela corda. Você se depara numa area cheia de agua. Siga caminho até o símbolo do olho e pegue o poder da água. Depois, note que perto de você tem um sino. Use o special da

água e agarre o sino . Leve até a vila pelo caminho da mina. O padre vem te agradecer e te dá a chave para o portal do templo secreto.

Agora é fácil vá até o bar, entre no templo secreto, siga direto em

frente e abra caminho. Chegando numa parte com 4 chamas, use o especial da água e apague elas. Pronto você chegou no terceiro chefe.

Guardião do cristal 2: Use apenas o poder da água nele.

Logo após a estatua que segura o teto mostrar o cristal, acerte com a Raygund normal.

Bem, o restante vai ter que ficar pra depois, só de uma olhada no cara que você vai ter que enfrentar.

Qualquer duvida nos e-mai- ê ou escreva. Falou!!!

Konami Computer Entertainment Japan

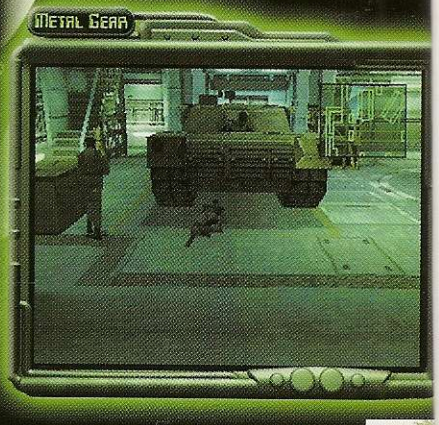
TACTICAL ESPIONAGE ACTION

METAL GEAR SOLID

メタルギアソリッド情報局

STORY

INTRODUCTION



Foi com muita espera que todos no ramo gamístico, aguardavam um dos jogos mais prometidos do ano. A Konami além de trabalhar absurdamente durante anos no projeto, ela criou um desejo em todos para possuir o game.

Não é de se admirar também que Metal Gear Solid está no topo dos jogos mais vendidos no Japão com larga vantagem para os demais games. Espera-se que o game bata recordes e mais recordes de vendas e a Konami, com isso deixará seus cofres cheios e consolidará ainda mais seu nome no meio produtor e criador de games.

Nem todos devem saber disso, mas Metal Gear tem história, seu sucesso não se deve somente ao marketing aplicado e a maravilhosa produção feita, pois Metal Gear Solid do PlayStation é a terceira versão já produzida (das que fizeram sucesso), as outras duas versões do game que a Konami lançou foram para o sistema "MSX" um micro computador pessoal que provinha do Japão.

Aqui no Brasil ele chegou pela Gradiente com o nome de "Expert" e ainda "Hot-bit". A Konami era uma das grandes produtoras de games para esse sistema, por se tratar também de uma marca "nipônica" e muitos títulos de estrondoso sucesso marcaram época, pois eram games que se destacavam dos demais devido as suas fabulosas idéias, assim como foi com Metal Gear 1 seguindo a mesma idéia "espionagem militar" que se utilizou atualmente com o game de PlayStation. lançado em 1985. A Konami continuou a produção de jogos para Msx e continuava a trilhar seu caminho de sucesso, lançou Metal Gear Solid Snake

METAL GEAR REX

ou "Metal Gear 2" para Msx no ano de 1991. O game utilizava placa de som especial para ficar com um som superior, tinha mais memória que os outros games, mas o melhor de tudo, tinha embutido as idéias geniais da Konami que fazia o diferencial. Então passaram-se 7 anos para que a Konami visse que era momento de resgatar um de seus títulos clássicos, e lançá-lo para uma nova plataforma de vídeo game, foi o que ela fez anunciou Metal Gear para PlayStation.

Metal Gear porem não seria lançado mais com o formato 2D-3D "visto de cima" como era antigamente e sim no formato 3D ao estilão de Resident Evil "com uma mistura de Tomb Raider". E como no PlayStation programar em 3D não é uma das tarefas mais difíceis esse trabalho foi de certa forma facilitado pelo Hardware que eles tinham em mãos.

Depois de todo esse histórico dado sobre Metal Gear, quem não conhecia ficou conhecendo sua trajetória no mundo dos games não é mesmo? Claro que sim!!

A Konami conseguiu novamente chocar! Ela trouxe de volta seu clássico, totalmente reformulado, mas seguindo basicamente o mesmo padrão de história. A história de Metal Gear é a seguinte: Você é um agente secreto que tem que se infiltrar em uma base inimiga tendo ao seu lado apenas sua habilidade e um rádio, para comunicação com seus superiores.

real ainda, pois a parte sonora é fundamental para o game. Senão do que adianta um jogo com ótimos gráficos, mas que você tenha que deixar o volume de seu som no zero, porque a música é horrível!

Portanto o conjunto tem que funcionar em harmonia, senão... bau bau! Metal Gear tem um som bem no estilão militar (com aquele toque da Konami, claro!). A jogabilidade é viciante (mas não é droga, tá!) o controle sobre o personagem é total! Ele faz de tudo, corre, agacha, se arrasta, bate na parede, entra em uma caixa, etc. Fantástico!!

Repare também que interessante quando seu personagem entra de baixo de alguma coisa, a perspectiva da tela muda, e sua visão se altera também, fazendo você sentir que está na pele de seu personagem e vendo tudo no mesmo angulo de visão dele, tinha que ser a Konami para inovar mesmo!Neste game você terá que usar a cabeça (de cima, OK.! Heh.) pois pelo fato de ser um game baseado em

A todo momento eles te informam sobre o que tem que ser feito para você ter êxito na missão. (eles chegam até a encher o saco!! Heh.)

A parte gráfica de Metal Gear esta animal!! Gráficos lindos trabalhados com destreza. O game é todo 3D livre, e tudo rodando em tempo real, inclusive as full motions. O que liga, é que a todo momento os gráficos vão variando, a cada sala nova, túneis, corredores, etc. mudam totalmente os estilos, não enjoando facilmente o gamemaníaco.

estratégia militar, muitas pegadinhas estarão por vir, portanto se prepare e avance no jogo com cautela, tomando cuidado também com o que você não vê (minas, lasers detetores, gases, etc.)

Não é um jogo difícil, o problema é que a única versão disponível até o momento é a versão japonesa, onde o texto e as falas são todas da terra natal (Japão).

Mas se você tiver paciência, pode ficar mais tranqüilo, pois a Konami of América irá lançar a versão americana o mais breve possível. Provavelmente no momento em que você estiver lendo essa matéria, o game poderá estar sendo lançado nos EUA.

Leitor da Plug`n Play esse jogo não é aconselhável e sim obrigatório para quem gosta de jogar

Pode conferir leitor!!!!!

O engine gráfico utilizado pela Konami surpreendeu, pois este é o primeiro título dela utilizando essa tecnologia 3D.

O som do game é outra obra de arte, criando um som envolvente e empolgante fazendo com que o ambiente do jogo pudesse ficar mais

vídeogame.Continue com a PnP, pois ao sair a versão americana do game, traremos mais detalhes para todos! Até.....

Dr.Naomi

Nastasha Romanenko

Psycho Mantis

Decoy Octopus

Secretary of Defense

President AT

Office chief DARPA

Mei Ling

Master Miller

Ninja

Big Boss

Review

Konami
1 Player
Estratégia

Gráfico	98
Música	99
SomFX	95
Controle	99
Diversão	99
Extras	98

98

Me dá o óculos!

Gex 64

Depois de um bom tempo de espera, a galera que curte e possui um Nintendo 64, pode por as mãos "no controle, claro!" para jogar Gex enter the Gecko! Gex todo mundo conhece, mas se você não conhece ainda, pode ir conferir já ! Pois vale a pena, é um jogão!! É um dos melhores jogos animados que se tem atualmente. É a primeira vez que Gex mostra sua cara no console da Nintendo, pois antes Gex só havia saído para Psx, Saturn, 3DO, etc. Sendo que a versão para 3DO foi a primeira (a felizarda!) Gex fez sucesso já na sua primeira versão, que era baseada no 2D, o game criou grande carisma, e esse foi um dos fatos de seu lançamento para vários outros sistemas. Agora, essa versão é baseada no 3D livre (tipo Mario 64, Croc) o game é praticamente uma cópia do já lançado para Psx, com algumas diferenças.

Os gráficos deste game são ótimos, variam absurdamente, são utilizadas muitas cores e efeitos em mundos 3D. O problema desta versão, é que estão faltando alguns detalhes gráficos se comparados a do Psx. E alem dos gráficos se percebe uma queda de frames constantemente, o que também não ocorria no Psx. Isso pode se dever ao fato de a imagem no N64 estar mais definida e melhor trabalhada, isso graças ao anti-alising que deixa os polígonos com um melhor visual. O som segue o mesmo padrão, mas com uma melhor qualidade no Psx. A jogabilidade também continua a mesma, portanto continua 10. (10 quer dizer ótima! Tá bão!) Se você tem um N64, vale com certeza a pena conferir, mas se você já tiver o jogo no Psx, não se preocupe pois na verdade é a mesma coisa, ainda mais com uma vantagem para a versão do PlayStation. Culpa da Midway que fez a conversão mal feita! Pois para um vídeo game de 64 bits, não poderia ter ficado assim.

Review

Crystal Dynamics
1 Player
Plataforma

Gráfico	80
Música	70
SomFX	65
Controle	88
Diversão	80
Extras	80

77

Tô pegando fogo!!

Star Ocean The Second Story

Os proprietários de Psx não podem de maneira alguma reclamar da falta de jogos, e jogos de alta qualidade, como estão vindo ultimamente. Parece que as empresas produtoras de games aprenderam realmente como se programa nesse sistema, e estão tirando cada vez mais proveito do aparelho. Se você leitor gosta de Rpg, então fique mais feliz ainda, pois Star Ocean é um Rpg daqueles bem caprichados.Star Ocean tem uma história bem interessante, uma ficção espacial. Onde você irá patrulhar o espaço a procura de novos planetas para colonizá-los! Além disso você terá que tomar cuidado, pois seu exército estará a todo momento em guerra com outra força. A trilha sonora deste game é linda, com um som orquestrado e muito bem produzido, ao estilo de Grandia do Sega Saturn! O som varia a todo momento, com isso a pessoa que estiver jogando não vai ficar entediada ou enjoada com algum tipo de repetição. Nota 10.

Os gráficos possuem detalhes mil, os cenários são 3D e os personagens 2D, mas essa junção não atrapalhou em nada, pelo contrário, a Enix conseguiu juntar esses dois estilos gráficos muito bem. Ao ver o game repare na quantidade de detalhes nos cenários, tanto nos gráficos "parados" quanto em movimento.

O game utiliza o controle analógico do Psx, melhorando sua jogabilidade, que por sinal é animadora! O único problema deste game, é que os personagens são muito pequenos, fora isso, nada mais. Continue assim Enix, e faça ainda mais jogos!!

Review

Enix
1 Player
RPG

Gráfico	90
Música	96
SomFX	99
Controle	80
Diversão	90
Extras	95

91

Cabeça de Mamute!

RAPID RACER

Eu sou um pessoa que pode ser considerada eclética quando se trata de games, eu gosto desde RPGs até simuladores, mas um gênero que realmente me atraí é corrida. Desde o inicio o Playstation se mostrou competente quando se tratava de jogos de corrida desde o revolucionário Ridge Racer até o maravilhoso Wipe Out XL e hoje em dia o inovador Gran Turismo.

Mas não existia nenhum jogo de corrida aquática para o Playstation. Pra falar a verdade ha alguns meses atrás lançaram um chamado Power Boat Racing mas aquilo pra mim não mereceu nem opinião é um lixo completo.

Depois disto chegou para o console da Sony o que podemos chamar de um jogo no mínimo competente este é Rapid Racer feito pela união de duas divisões da Sony responsáveis pêlos jogos Porshe Challenge e Total NBA series. O jogo tem 5 fatores essenciais para um jogo de corrida : É rápido, tem gráficos muito bonitos (60 FPS , alta resolução), tem uma boa jogabilidade, é simples de jogar e tem um som que combina com o jogo um (Techno) contagiante feito pela banda Apollo Four Fourty que é responsável pela trilha sonora do filme Perdidos no Espaço que passou pêlos cinemas no mês de Julho.

O jogo não tem muitas opções mas é eficiente, tem uma pequena abertura em CG curta mas legal e uma música com estilo de Missão Impossível. Você tem a opção de 1 ou 2 players (ONE RACE e TIME TRIAL), inicialmente você pode escolher entre 3 lanchas e 3 circuitos : Maiami, Wild Water e Alaska, terminado esses 3 circuitos em 1º lugar você terá acesso a mais 3 circuitos : Canadá, Costa Rica e Hawai. A dificuldade varia de acordo com o circuito formado correntezas, redemoinhos, curvas fechadas e trechos estreitos variando de acordo com os acidentes geográficos do circuito. Falando em acidentes estes acontecem com frequência seja por motivos do circuito ou quanto você se choca contra outras lanchas pôr isso controle a aceleração e abuse dos turbos nas horas certas.

No total são 22 circuitos subdivididos em quatro grupos de acordo com o termino de cada um, sendo Championship Day,Night, Mirror ao termino do Mirror (pistas invertidas) você chega ao fim do game e dará acesso aos 4 últimos circuitos chamados de Fractal Generator onde as pistas tem variações climáticas aleatórias.

Conforme você vai progredindo no jogo abrirão mais 5 lanchas. No bônus você terá a oportunidade de dar upgrade nas partes de sua lancha de acordo com a sua escolha.

Ha antes que eu me esqueça o jogo é compatível com Dual Shock que dá um show a parte pois melhora a jogabilidade com o uso do analógico e por utilizar o vibration se você gosta de um bom jogo de corrida não deixe de jogar Rapid Racer.

DICAS IMPORTANTES

No circuito do Alaska procure evitar as bóias vermelhas, abuse dos turbos nas reta

*

No circuito da Costa Rica o negocio é controlar a aceleração e tomar cuidado nas curvas e trechos estreitos.

No circuito do Hawai a água é vermelha devido ao pôr do sol, cuidado com as quedas d`água repare nos efeitos de sombra e luz, muito legal !

*

Cuidado!!! não use os turbos em locais estreitos e em curvas.

Review

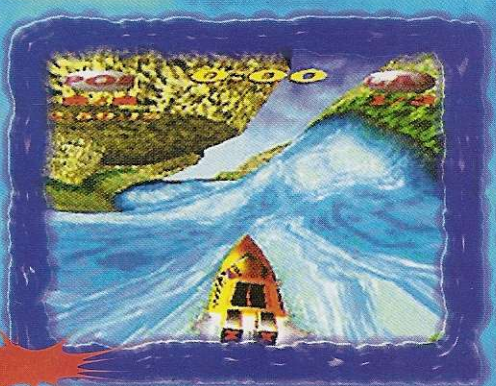
Sony
2Players
Corrida

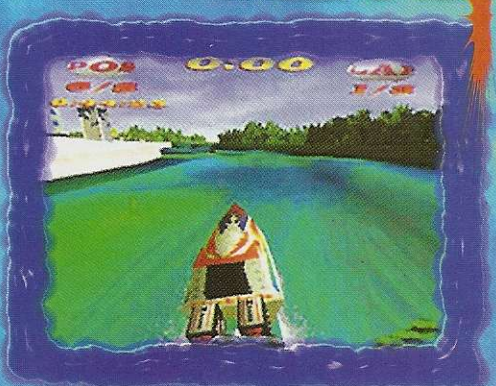
Gráfico	85
Música	90
SomFX	60
Controle	70
Diversão	70
Extras	65

73

HARhjg!!!

RAZOFBACK





BATMAN & ROBIN

Depois de estreiar no cinema Batman e Robin chega p/ Playstation com um atrazo razoavel ,e adivinha quem conseguiu os direitos p/ fazer o jogo ? ninguem menos que a AKKLAIN (o terror das softerhouses p/os nossos editores) mas não se apressem pois o jogo não é apenas ruim . O jogo se passa na metropole do crime: Gothan City,72 horas antes que Mr Freeze transforme Gothan City em um enorme iceberg e você e o único capaz de salvar milhões de pessoas de virarem picolé.

Pode se dizer que o jogo e uma mistura de Tomb Rider ,Spaun e Fighting Force, tendo alguns puzzles para serem resolvidos e algumas fases em que você usa o bat-móvel e mais alguns bat-veículos, você conta também com um arsenal de bat-armas.O jogo não oferece muitas inovações é simplesmente uma tentativa frustada de misturar tomb rider com o clima obscuro de batman por falar em obscuro.

O jogo possui uma jogabilidade muito ruim principalmente nas lutas contra alguns inimigos e para completar a porcaria você conta com uma camera mediocre que não ajuda em nada.

Pra falar a verdade a única coisa de legal é o som que dá um clima de suspense ao jogo. Tem dois fatores que contribuirão para o fracasso do jogo, um é que o filme batman e robin é um lixo pois transformaram o batman em uma bat-drag-queen e o bat-movel mais parece um carro alegórico, e o segundo fator é que a akklaim distribuiu, só podia dar no que deu.

Review

Acclaim
1 Player
Adventure

Gráfico	70
Música	85
SomFX	75
Controle	65
Diversão	70
Extras	65

71

AE Bat-toiça!!

OFF ROAD CHALLENGE

Off Road Challenge retorna na versão para console Nintendo 64, são carros de Off-road onde você tem que encara pistas bem acidentadas. São buracos, pontes, rampas, obstáculos e tudo que se pode imaginar em um rally . O jogo possui 3 tipos de visão e são 4 carros (+ 4 escondidos que podem ser selecionados quando na tela de escolha do carro você apertar as setas do botão C), são 6 pistas onde você encontrará as mais variadas condições de pista. Em todos os circuitos existem bifurcações fazendo com que você escolha uma alternativa mais rápida, não é possível correr na contra-mão pois o game não deixa e vira imediatamente seu carro, você pode mexer no rádio do carro e colocar na música que mais lhe agrada.

Durante as corridas você encontrará itens espalhados pela pista, fique esperto, pois você precisa de muito dinheiro para equipar seu carro, especialmente porque durante as corridas seu carro sofre desgaste natural das peças e tome muito cuidado pois trens, tratores, cervos, coiotes e até carroças do velho-oeste vão cruzar a sua frente. O game possui uma boa jogabilidade, já na parte gráfica a Midway ficou na média, mas o que decepcionou foi o som, as músicas não ficaram legais e os efeitos sonoros são apenas razoáveis.

Pode se jogar com duas pesssoas ao mesmo tempo e é compatível com o Ruble Pak que dá uma emoção a mais no jogo e se você quiser salvar o seu progresso vai necessitar de um controller pak .

Devido as poucas opções para N64, vale apena coferir este game.

Review

Midway
2 Players
Corrida

Gráfico	20
Música	60
SomFX	50
Controle	40
Diversão	60
Extras	80

51

Ai que nojo!!

DEEP FEAR™

Cada vez mais a Sega, vem se especializando em produzir títulos váriados para consoles caseiros, como ela não é boba nem nada, não perdeu muito tempo, e logo seguiu a trilha de marcas como Capcom e Square Soft, e produziu um título com um formato semelhante para seu console. O formato do jogo produzido agora pela Sega, tem tudo a ver com Resident Evil ou até mesmo Parasite Eve. Bem, é claro que as histórias são completamente diferentes, mas o estilo do game, 3D livre é basicamente o mesmo.

A Sega acertou em cheio e produziu um game com muita qualidade, mas com certas limitações (é claro!!) pois no Saturn as dificuldades em se programar em 3D são maiores, mas se bem trabalhadas podem ficar até superiores. O problema ai são as marcas terceiras que em não ter o "dom" da programação no Saturn não dão o apoio devido a Sega. Mas vamos parar de lamentações e desculpas, não é mesmo!! Vamos direto ao filé Mignom (Ao que interessa) Heh.

A história do jogo é intrigante, e se passa no fundo do mar, em submarinos, etc.., você terá aqui que lutar contra seres alienígenas, que caíram na terra (ops na água!! heh.) devido a algum problema ocorrido com eles. Uma história quente que prende o jogador até que tudo seja desvendado.

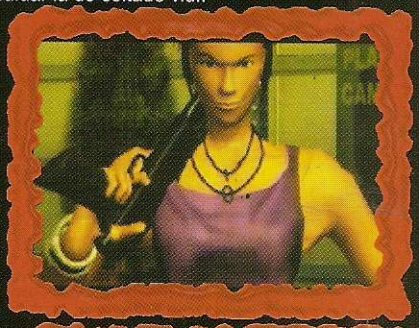
A parte gráfica de Deep Fear, esta bem produzida, com maior destaque para as CG "computações gráficas" que ficaram com qualidade, uma boa sacada é que no meio do jogo ficam aparecendo histórias em CG para detalhar a história e o visual. Já na parte do jogo em si, a qualidade não seguiu o mesmo padrão, os personagens parecem não ter sido muito bem trabalhados, mostrando-se meio que quadrados! Mas nada que comprometa muito o game, pois o restante dos gráficos estão bem atrativos.

A parte sonora merece um belo destaque, mais parece uma trilha sonora de um filme, tamanha é a qualidade e o bom gosto na produção do mesmo. O som é envolvente e combina perfeitamente ao ambiente em que se está percorrendo, palmas para Kenji Kawai (o programador de som do jogo). As vozes do jogo estão todas em inglês permitindo um melhor entendimento, somente a parte escrita "as conversas" estão em japonês, o menu do jogo não. Facilitando muito a vida de todos nós com isso.

A jogabilidade está muito boa, você tem total controle sobre seu personagem, bem ao estilão de Resident Evil, todos os botões do controle são utilizados, dando uma maior agilização ao game (não precisando assim ter aquelas combinações absurdas é claro!).

Se você leitor da PnP, gosta deste tipo de game, não perca tempo, confira este novo hit da Sega, tenho certeza que não terá arrependimentos e todos concordarão comigo e com a equipe PnP. Só espero que a Sega continue com esta nova filosofia a todo vapor, a de criar jogos totalmente diferentes um do outro e não insistir muito em continuações somente.

Ahhh! Fique um tempo parado com seu personagem, você irá perceber que ele começará a espirrar, mostrando estar resfriado! Heh. Sendo assim, demorou para ir cuidar lá do coitado viu!!



MANIAC

Review

Sega
1 Player
Adventure

Gráfico	98
Música	99
SomFX	95
Controle	99
Diversão	99
Extras	98

98

Que frio!!!

Spyro chega para PlayStation tentando fazer o que seus antecessores (CrashBandicoot e Croc) não conseguiram: Virar o mascote definitivo do Psx, assim como, Mário (Nintendo) e Sonic (Sega). O Psx ainda não tem o seu mascote oficial, mas com a chegada de Spyro isto pode mudar.

O jogo foi criado por duas equipes: Uma da universal interative (Crash 1 e 2) e outra softhouse chamada insomaniac, e pretende emplacar no Psx como melhor jogo do gênero conhecido como (Fantasy Adventure).

Spyro é diferente dos outros jogos do gênero, tem uma movimentação bem livre, no enorme mundo 3D e uma ótima interatividade com os inimigos. As câmeras ajudam bastante, dando ênfase ao jogo e não acontecem aquelas coisas frustrantes nos jogos 3D como quando você leva um tiro e não sabe quem atirou. Isto não acontece em Spyro.

A movimentação de Spyro é rápida e as câmeras são eficientes, os backgrounds (gráficos de fundo) são arquivados no CD e lido rapidamente enquanto você joga (sistema similar ao usado no jogo "One" da Asc) isto da ao game uma boa velocidade, evita SlowDowns e permite explorar perímetros enormes com total liberdade e proporciona uma textura muito bem trabalhada.

O jogo roda em 30 Fps (quadros por segundo), a movimentação é ótima! Ponto para a competente Spyro Team e é claro, graças ao excelente engine da produtora.

A história do jogo é a seguinte: Em um mundo cheio de paz e harmonia, habitado por sábios dragões um tal de "Gnasty Gnore" resolve acabar com a paz e transforma os dragões em estatuas de cristal, para assim poder dominar o mundo.

Você joga com Spyro, um pequeno dragãozinho muito simpático, que tem como objetivo libertar os seus amigos dragões dos encantos e salvar o mundo das mãos do mal.

No início, Spyro tem 4 habilidades: Ele salta, solta fogo pelo nariz, da cabeçada e plana.

O jogo tem 6 mundos diferentes divididos em 30 fases.

Conforme você vai salvando seus amigos dragões, eles ficam muito gratos e ensinam Spyro como proceder no jogo.

No terceiro mundo existe um tipo de encubadora de ovos onde ficam os ovos de dragões, para você conseguir passar para outro mundo, se tem que achar alguns ovos que ficaram nos dois primeiros mundos com um bichinho "pentelho" que é ladrão de ovos de dragão e que fica correndo de você e tirando o sarro da sua cara. Isto entre outras coisas, torna o jogo muito engraçado.

Sypro é o tipo de jogo que agrada Gregos e Troianos, seja pelo carisma do personagem, seja pelos gráficos (excelentes, diga-se de passagem), seja pela jogabilidade (a melhor em jogos do gênero para Psx) e principalmente pela diversão, sim, Spyro é muito divertido você começa a jogar e não quer parar mais.

Este é com certeza um dos melhores títulos deste ano promete ser um sucesso de vendas e caminha para virar um clássico no Playstation.

Eu recomendo!!!

Review

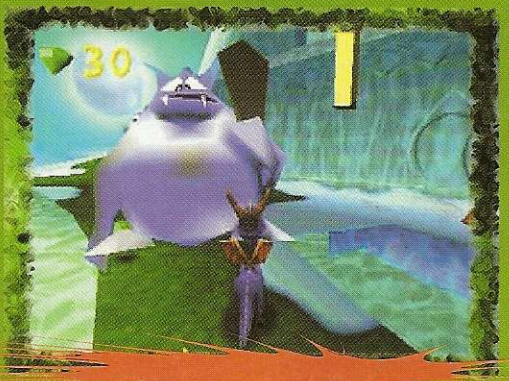
Sony
1Player1
Plataforma

Gráfico	97
Música	95
SomFX	90
Controle	94
Diversão	90
Extras	89

92

Bzinho!!!

MANIAC



JAMMA SHOW 98

Sega mostra seu arcade baseado na tecnologia do Dreamcast

JAMMA Show a maior feira sobre arcades do Japão, onde todas as empresas do seguimento de arcades (Sega, Namco, Capcom, Data east, Konami etc.) mostram todas as suas novidades, tanto voltados para hardware, quanto para software.

Novas tecnologias para satisfazer o imenso público que infestam os arcades à procura dos melhores e maiores lançamentos, a feira não é apenas para mostrar jogos e placas de arcade inovadoras. ela também mostra todos os tipos de gabinetes, inclusive alguns que são obras-primas de engenharia (como as máquinas hidráulicas da Sega e os simuladores da Namco). Até aquele tranformador de energia, que níguem vê, é mostrado na feira, ou seja: É feira de videogame? Sim, mas voltada para os distribuidores e fabricantes de máquinas. você vê agora o que vai aparecer na Salex do ano que vem. O que você queria?

Especificações da Naomi

CPU: 200MHZ Hitachi SH-4 RISC CPU with 128-bit graphic engine(matrix math unit), 360 MIPS/1.4 GFLOPS

Chip Gráfico: PowerVR 2

Chip de Som: Super Intelligent Sound Processor(32bit RISC CPU inside) 64 canais ADPCM

RAM principal: 32MB

Vídeo RAM: 16MB

Mídia: memórias ROM

Efeitos de Hardware: Bump Mapping, Fog, Alpha-Blending, Mip Mapping, Tri-Linear Filtering, Anti Aliasing, Environment Mapping, Specular Effect, etc.

Funções expansíveis: (opcional)CD-ROM

Outros: função de relógio etc..

Meu amigo, você mora no Brasil, onde tudo vem depois, então, não espere ver estas belezas antes do Japoneses e americanos. Este ano a Sega e seu hardware baseado na arquitetura do Dreamcast a Naomi, dominaram completamente. Na feira, o hardware estava ao vivo, e o mais impressionante é que mais de 20 empresas estão produzindo jogos para a máquina, e olha que isso, em mátéria de arcade é MUUUITA coisa, imagine que você poderia montar um arcade só com Naomi, e com jogos altamente impressionantes, conforme várias pessoas viram, já que estavam rodando, ao vivo alguns jogos entre eles Dead or Live 2 e House of the Dead 2, um mais destruidor que o outro. Além dos jogos, a Sega também mostrou alguns demonstrativos para o pessoal que estava interessado em desenvolver para a Naomi e eventualmente para Dreamcast, já que a especificação é quase a mesma.Como o atento leitor pode perceber, os números relacionados à memória RAM principal e vídeo são exatamente o dobro do Dreamcast, o resto é IDÊNTICO, então as conversões serão igualmente espetaculares ao jogo origianal, perdendo (depende da empresa) um pouco na qualidade das texturas, que obviamente serão melhores na Naomi devido apenas a sua maior memória disponível.Um outro imenso recurso da placa, é a total compatibilidade com o VMS, então você poderá por exemplo, no Dreamcast, preparar um carro, mexendo em suas opções e depois levá-lo ao arcade para jogar contra alguém na máquina!!! Entre os jogos disponíveis estavam:Dynamite Baseball 98, feito por um dos poderosos times AM da Sega.Power Stone, o primeiro jogo de luta 3-D feito pela grande CAPCOM, só que agora numa placa decente, não aquela placa 3-D. medonha que estavam usando.Star Wars Trilogy, este é para Model 3, em estágios preliminares,House of the Dead 2 ,sem comentários. Dead or Live 2, até parece computação gráfica pré-renderizada, o problema (para a concorrência, é claro), estavam sendo gerados em tempo-real e rodando para todos verem o poder.Mais informações sobre a Naomi, ou qualquer outra coisa, nas próximas edições, fique Plugado!

The Menace

Sony Playstation e Nintendo 64

Megaman Legends (PSX)

Bad Boy
Depois de destruir o robozão na Old City vá até a aeronave e pressione circulo na televisão, vá até o centro da cidade e exploda o carro vermelho. Pegue a maleta e vá até a porta. Você será questionado se quer roubar ou não o dinheiro. Responda sim para conseguir 200.000.

Grana fácil
Basta chutar a latinha atrás do balcão da Bakery Shop e você ganhará 1.000 Zenny. Para conseguir mais grana ainda basta chutar a latinha na Jetlag Bakery e você receberá 10.000 Zenny.

Energia de graça na cidade
Chega naquelas maquinas que recarreguem a energia e pressione O . Quando ela pedir para você depositar 100z responda "No" e chute-a. Você irá receber uma bebida de graça.

Modo Hard
Quando você terminar o jogo ele vai começar tudo desde de o começo, mas com uma "pequena" diferença. Haverá uma quarta opção no menu principal, escolha a dificultade.

OFF-Road Challenge (N64)

Camionetas extras
Para selecionar outras camionetas , pressione o respectivo botão na tela de seleção de carros.

-Punisher: Baixo-C
-4x4 Monster: Cima-C
- Thunderbolt: Esquerda-C
-The Crusher: Direita-C

Jogue na pista "El Cajon"
Pra jogar nesta pista vá no menu de seleção de fase, então pressione L+R+Cima. Você escutará um som caracteristico. Agora deixando apertado Z selecione a pista El Paso com o Botão A.

Jogue na pista "Flagstaff Track"
Pra jogar nesta pista vá no menu de seleção de fase, então pressione L+ Direita. Você escutará um som caracteristico. Agora deixando apertado Z selecione a pista MOJAVE com o Botão A.

Jogue na pista "Guadalupe Track"
Pra jogar nesta pista vá no menu de seleção de fase, então pressione R+ Direita. Você escutará um som caracteristico. Agora deixando apertado Z selecione a pista Vegas com o Botão A.

Vantagem inicial
Para conseguir um "boost" inicial basta pressionar o botão de acelerar quando o Narrador gritar "Go!"

Chopper Attack (N64)

Alien Disruptor
Para conseguir a poderosa arma "Alien Disruptor" termine o level 7 no modo expert.

Olhem! O presidente!
Durante o jogo pressione Z + C-Cima + C-Baixo, então solte um homing cluster em seu oponente. Se você conseguir acertar, você o presidente pulando pra fora do avião.

Command & Conquer: Red Alert Retaliation(PSX)

Cronoshift
Para conseguir o cronoshift faça o seguinte código. Coloque o cursor sobre os seguinte simbolos no barra lateral, e então aperte o botão cancel (normalmente o circulo)
Parabombs: Quadrado, Circulo, Triangulo, X, Circulo, Circulo.

Dinheiro fácil
Coloque o cursor sobre os seguinte simbolos no barra lateral, e então aperte o botão cancel (normalmente o circulo)
X, X, Quadrado, Circulo, Circulo, Circulo.

Vitoria instantânea
Coloque o cursor sobre os seguinte simbolos no barra lateral, e então aperte o botão cancel (normalmente o circulo)
Circulo, Circulo, Triangulo, X, X, Quadrado.

Invencibilidade
Coloque o cursor sobre os seguinte simbolos no barra lateral, e então aperte o botão cancel (normalmente o circulo)
Quadrado, X, Circulo, X, Triangulo, Triangulo.

Ataque Nuclear
Coloque o cursor sobre os seguinte simbolos no barra lateral, e então aperte o botão cancel (normalmente o circulo)
Circulo, X, Circulo, Circulo, X, Quadrado

Parabombs
Coloque o cursor sobre os seguinte simbolos no barra lateral, e então aperte o botão cancel (normalmente o circulo)
Parabombs: X, X, X, Circulo, Triangulo, Quadrado.

Revele o mapa
Coloque o cursor sobre os seguinte simbolos no barra lateral, e então aperte o botão cancel (normalmente o circulo)
Triangulo, Triangulo, X, Circulo, Triangulo, Quadrado

Commandos: Behind Enemy Lines(PSX)

Missão completa
Primeiro escreva 1982gonzo enquanto estiver jogando. Então pressione Ctrl+Shift+N para ativar o código.

Movimento instantâneo
Primeiro escreva 1982gonzo enquanto estiver jogando. Então pressione Shift+X para ativar o código.

Invencibilidade
Primeiro escreva 1982gonzo enquanto estiver jogando. Então pressione Ctrl+I para ativar o código.

Invisível para o inimigo
Primeiro escreva 1982gonzo enquanto estiver jogando. Então pressione Shift+V para ativar o código.

Passwords

2 4JJXB
3 ZDD1T
4 RFF1J
5 K4TCG
6 MIR4M
7 7QVJV
8 K99XC
9 AAAX1
10 JSGPW
11 CMODD
12 JGHD3
13 PUUWW
14 WT348
15 139P0
16 L9IPV
17 5LIMV
18 YJOJG
19 YFCWJ
20 GDKWT

Spyro The Dragon (PSX)

Demo Secreta do Crash Bandicoot
Está dica é tão complicada que aconselhamos MÁXIMA concentração na hora de executá-la. Ponha o CD no seu PSX e ligue o videogame, quando você as palavras "Press Start" pressione L1 e Triangulo simultâneamente. Dificil hein?

Corra mais rápido
Para acelarar um pouco mais, segure o botão de correr e o de pulo simultaneamente.

Cardinal Syn (PSX)

Personagens Secretos (Versão Americana)
Entre com os seguintes codigos na tela de entrada, quando o "Press Start" aparecer.
Kron: L2, L2, Cima, Cima, Cima, Esquerda, Baixo, Cima, Circulo, L1

Personagens Secretos (Versão Européia)
Entre com os seguintes codigos na tela de entrada, quando o "Press Start" aparecer.

Kron: Cima, Baixo, Cima, Baixo, Triângulo, Esquerda, Direita, Esquerda, Direita, Circulo, R1, R2
Bimorphia: Direita, Direita, Direita, Baixo, Quadrado
Juni: Cima, Esquerda, Esquerda, Cima, Quadrado
Khan: Cima, Cima, Baixo, Baixo, Triângulo
Moloch: Cima, Direita, Baixo, Esquerda, Quadrado
Mongwan: Baixo, Baixo, Baixo, Cima, Triângulo
Redempter: Cima, Baixo, Esquerda, Direita, Circulo
Stygian: Esquerda, Direita, Esquerda, Direita, Triângulo
Vodu: Esquerda, Esquerda, Esquerda, Cima, Circulo

Bomberman Fantasy Race(PSX)

Duplique seu dinheiro
Salve seu jogo em qualquer bloco de memoria de seu memory card, então salve esse mesmo jogo em outro bloco. Vá até o banco e selecione Money Transfer. Transfira seu dinheiro de um bloco de memoria para outro. Faça quantas vezes quiser até conseguir o dinheiro suficiente.

Animais secretos
Para jogar com os 2 bichos secretos, compre todos os 5 cangurus e todos os cinco dinossauros. Então irá aparecer 2 novos bichinhos para sua coleção. Um canguru negro e um dinossauro branco.

Metal Gear Solid (PSX)

Mude a cor de tela de entrada
Quando entrar na tela de entrada, simplesmente pressione cima/baixo/esquerda ou direita.

Off-Road Challenge (N64)
Turbos infinitos 80103EBB 000A
Primeiro lugar sempre 80103C57 0000

Max. Aceleração 8012C49F 0000

Max. Shocks 8012C4A7 000A

Max. Nitros 8012C49B 000A

Max. Speed 8012C4A3 000A

Max. Tires 8012C4AB 000A

Crash Helmet infinito 80103EB3 0063

Chopper Attack(PSX)

Armas Infinitas 1st Position 8012943B 0063

Armas Infinitas 2nd Position 8012943F 0063
Armas Infinitas 3rd Position 80129443 0063

Armas Infinitas 4th Position 80129447 0063
Armas Infinitas 5th Position 8012944B 0063

Gasolina infinita 81129726 FFFF

Escudo infinito 811296C8 0320

Abra todos os 5 slots de itens 8012945B 0005

REVISTA PLUG`N PLAY
Av. da Invernada, 12
Aeroporto, São Paulo - SP
E-mail: pnp@sub.com.br

Desilusão e Desespero

Amigos da PnP, gostei muito da revista, e espero que continuem com esse ótimo trabalho. Sempre adorei videogames, mas parece que dessa vez me dei mal. Estava procurando um aparelho moderno, com um novo visual e, principalmente, com bons jogos. Advinha quem apareceu? "Nintendo 64" (que ilusão). Nunca fiz uma escolha tão ingênua. Bastou alguns meses para eu cair na real. A merda do console só tinha nome. Faltam jogos, emoção e dedicação pela equipe da Nintendo. O coitado não chega nem aos pés do PlayStation, que é 32bits. E agora com a idéia do Dreamcast, a maldita Sega está me deixando louco (imagine a Nintendo!). Passei a odiar o aparelho. Não sei mais o que fazer. Digam-me, galera: ainda posso ter esperanças com o N64, ou é melhor passar logo tudo para frente? Outra coisa, meu sonho sempre foi trabalhar com revistas de videogames ou computadores, detonando jogos, passando dicas... nesse caso, o que devo fazer? Quais são os graus escolares e cursos que é preciso fazer no mínimo, para entrar nesse ramo?
Obs.: Já mandei exatas 34 cartas para outras revistas de games, que nunca responderam nada. Por isso, é bom publicarem essa carta ou, pelo menos, só as perguntas. Caso contrário nunca mais compro essa revista.

Anderson Drumond
São Bernardo do Campo - SP

Maniac: Muito obrigado pelos elogios dados à equipe da PnP, Anderson. Mas não fique assim, não! Pode não estar aquela maravilha o N64, mas ótimos jogos estão por vir como Zelda, Banjo 2, etc. É verdade que outras marcas estão se dando bem, como é o caso da Sony com seu PSX, com muitos lançamentos para seu sistema e a Sega, que está para lançar uma nova plataforma que promete revolucionar todo o mercado de videogames com o poderio do aparelho e a quantidade de jogos que ele terá. Agora fica a seu critério achar que deve passar seu console ou não à frente. Avalie o que irá acontecer e tome suas decisões, com muito cuidado para não ter mais decepções. Olha, essa é a primeira coisa que se precisa ter para fazer parte de uma equipe como a PnP: ter força de vontade! Se aplique sempre, tenha um bom grau escolar e uma certa sorte para que possa surgir oportunidades. E agarre-as firme. Agora, meu caro leitor, precisa fazer chantagem para que publiquemos sua carta? Heh. Fique tranquilo, aqui na PnP todos terão seu espaço, somos a revista feita para todos vocês leitores. Suas cartas serão respondidas com toda certeza, ok?

Nintendo criticada

Caros editores da PnP, a sua revista é simplesmente fantástica. Adoramos a seção Newsvidades. Mas não gostamos das críticas que a Nintendo vem recebendo, principalmente as do 64DD. Nós só queremos dar um recado para a Sony, dizendo que seus 32 bits de merda não são compatíveis com os 64 bits da Nintendo, e que de 10 jogos bons do PSX, apenas 1 presta. Tenho algumas perguntinhas: Há rumores de que a Capcom irá fazer jogos para N64 ou 64DD, e entre esses jogos estará Resident Evil? É verdade que não usará FMV em seus discos? Estão saindo boatos de que o 64DD não sairá? Isso é verdade? É verdade que a Nintendo descobriu que seus cartuchos tem mais memória? Se isso for verdade, a Nintendo usará FMV neles? É isso ai moçada, continue com esta revista animal, nós já achamos sua revista a melhor do planeta!

Carlos Alves
Taquaritinga - SP

Maniac: Ficamos contentes quando leitores como você, Carlos, reconhecem nosso trabalho e nos dão apoio para melhorarmos ainda mais nossa qualidade. Fique ciente de uma coisa, aqui na PnP temos imparcialidade: nós dizemos apenas a verdade, doa a quem doer. Se um título for ruim, dizemos que é ruim, se for ótimo, também elogiamos, e nada mais do que isso. Portanto, antes de achar que estamos falando mal de um sistema, observe isso, ok? Calma meu caro!! Não fique assim com a Sony! Não liga, não. Continue prestigiando o que você gosta, pois cada um tem que fazer ou saciar suas vontades e não as dos outros. Realmente surgiram alguns boatos que a Capcom iria produzir games para o N64, mas nada revelado oficialmente ainda. Se aparecer algo, revelaremos para todos. Parece que o aparelho 64DD sairá apenas no Japão e não no resto do mundo, consequentemente não será lançado por aqui também, coisas da Nintendo. Veja bem, não é que a Nintendo descobriu que em seus cartuchos tem mais memória, ela e as marcas que fabricam os jogos é quem escolhem a quantidade de memória à ser gasta, pois isto também implica em um aumento no preço do cartucho. Por isso não é utilizado os famosos FMV (full motion video) no N64, pelo simples fato delas ocuparem muita memória.
Continue acompanhando nosso trabalho, e tenho certeza de que você ainda terá belas surpresas daqui para frente.

Nintendo má cotada

Olá galera da Plug`n Play! Eu tenho 14 anos e compro a revista desde o número 1, e observei toda a rápida evolução da revista, que a cada edição melhora em todos os aspectos. Bom, eu tenho um N64 e estou decepcionado demais com ele, estou arrependido mesmo de tê-lo comprado, pois os jogos "são um lixo". Tenho algumas perguntas:
1. Por que a Nintendo não lança um drive de CD, logo?
2. O 64DD irá tirar o N64 dessa situação horripilante?
3. Não é possível fazer um cartucho com a mesma capacidade de um CD?
4. Por que a Square não faz mais jogos para a Nintendo?
5. O Sega Dreamcast será lançado no Brasil em 1999? Quanto vão custar o videogame e os jogos?
6. O Dreamcast pode fracassar?
7. O contrato da Squaresoft com a Sony é exclusivo? Existem possibilidades da Square assinar contrato com a Sega e lançar Final Fantasy 7 e 8 para o Dreamcast?
8. Vocês poderiam fazer uma lista com os melhores RPGs de todos os tempos para todos os consoles?
Até a próxima, e continuem evoluindo!

Edgar Ribeiro da Silva
Itapecerica da Serra - SP

Maniac: Legal Edgar, realmente estamos cada vez mais aprimorando nosso trabalho para servirmos à todos leitores, assim como você que nos prestigiam. Não fique decepcionado assim com a Nintendo... as coisas mudam. Mas vamos responder suas perguntas:
1. A Nintendo não quer adotar esse sistema, pois alega que os CDs não oferecem o que ela quer para produzir jogos.
2. Difícil, pois um periférico não tem o mesmo peso de um hardware, e a Nintendo anunciou que só irá lançar o 64DD no Japão, deixando de lado o resto do mundo, fora que o SEGA Dreamcast está por vir, e será um concorrente imbatível para este console (dadas especificações técnicas).
3. Possível até é, mas o preço do cartucho ficaria... hummmmm... meio caro, né?). CD é muito barato por ser um pedaço de plástico que contém gravado os dados em trilhas minúsculas. Num cartucho, temos chips de memória. Para preenchê-lo de chips que cheguem à 640 Mbytes (quantidade média de memória de um CD), ocuparia espaço e seria custoso, portanto inacessível.
4. Pelo fato dela ter contrato de exclusividade com a Sony, e por ela não aceitar criar games em cartuchos, que limitam diversos recursos como as CG (computações gráficas em FMV, aqueles filminhos dos jogos, sabe?).
5) Sim, provavelmente a TecToy lançará o Sega Dreamcast no mercado nacional em 99, juntamente com o americano, com preço estimado de 150 à 250 dólares. Os jogos (originais, óbvio) terão preços como os de PlayStation e Saturn, entre 45 e 80 dólares.
6) Posso ser sincero? Com certeza, não!! Pode comprar um!!
7) Com certeza, a própria Square já demostrou interesse...
8) Pode deixar, fique de olho nas próximas PnPs que esta lista poderá pintar.
Valeu pela carta, e até mais!

Números atrasados

Comprei o volume 6 e adorei a revista. Mas os números anteriores são difíceis de se achar nas bancas da cidade, e quero saber como conseguir todos os demais números.

Edson Silva
Cachoeirinha - Pernambuco

Maniac: Pôxa, que ótimo você ter gostado, Edson! Que coisa, essas bancas daí, hein? Nem para ter as outras 5? Heh, brincadeirinha! É fácil: entre em contato com a editora Magnum e fale a respeito disso, ok? Ahhh, mas agora não deixe mais nenhum número escapar, certo?

Colecionador

Help, Plug`n Play! My name is Demetrius, sou colecionador nato da revista, tenho todos os 600 exemplares (brincadeirinha!), na minha opinião a quantidade não importa e sim a qualidade. Só gostaria que vocês criassem uma espécie de assinatura para facilitar a vida de nós leitores, principalmente a minha que como já disse sou um colecionador da mesma.
A revista é um dos meus maiores e únicos hobbies, perdendo apenas para as Ginger Girls (garotas viúvas) e os games, é claro! Valeu, Plug`n Play, continuem sempre a "number one", e aí vai um recado especial para "my girl" (minha garota): Natália, I love you.

Demetrius A. Silva
Juiz de Fora - MG

Maniac: Continue sendo um colecionador nato, com certeza você não irá se arrepender! Com relação à assinatura, entre em contato com a editora Magnum. Estamos vendo uma forma para divulgarmos aqui na revista como proceder, se caso alguém tiver algum interesse neste sentido, certo? Agora vem cá Demetrius, a PnP tinha que ser seu único hobby, pôxa!! Cara Ginger Girls? Ave... heh! Beleza, meu. Agora a PnP esta virando "em nome do amor", também? Não sabia, não! Mas tudo bem, o que não se faz para agradar os leitores queridos da PnP...

Faltando Plug`n Play

Olá pessoal da super, híper, animalesca, vitoriosa e insuperável Plug`n Play! Eu gostaria primeiro, antes de mais nada, avisar que a PnP é a melhor revista de games que eu coloquei na minha mão. Sem concorrentes! Parabéns pra vocês. Aqui quem fala é André de 14 anos, ou melhor, aqui quem escreve é Andre. Eu estou escrevendo por um único motivo, é que eu não estou achando a revista PnP nas bancas, eu estou com a revista de maio até hoje (13/08), e vocês não sabem a angústia que me dá de chegar nas bancas e só encontrar as outras bostas de revistas! Ou vocês dão uma bronca na Dinap que só é boa em distribuir revistas em quadrinhos, ou vou ter que me contentar com aquelas bostas, escrôtas, horrorosas, sem papo, atrasadas e podres. E eu não quero gastar meu dinheiro à toa com aqueles lixos de revistas que eu não falei o nome, mas vocês sabem quais são. Por favor, me salvem. Ahh! E outra coisa, vocês não precisam ter medo da concorrência, é bobeira, porque as outras revistas tem muito o que melhorar, enquanto vocês é só o tal problema: "fator 32 páginas"! A revista esta ótima, na minha opinião é a melhor revista do Brasil. Agora umas perguntinhas:
1. Como está a situação do Saturn em relação aos jogos com o lançamento do Dreamcast (que nome horrível, blarg!!)?
2. Qual é o melhor: PSX ou SS? Essa é uma dúvida que eu tenho há anos (em relação à gráficos, capacidade, potência de engine).
3. Como faço para rodar CDs piratas em meu Saturn? E onde devo ir? Pois não tenho grana para comprar originais.
4. Me fale sobre o tal projeto Nintendo 2000, que uma certa revista falou.
É isso aí. Se vocês melhorarem um pouquinho vão deixar as outras no fracasso!!

André Antonio M. Alves

Maniac: Valeu, André, por todos os elogios. Toda a equipe da PnP agradece, e muito!! Pode deixar que a Dinap ficará sabendo se ocorrer algum problema de distribuição e tomará as devidas providências, pois não pode faltar PnP para os leitores!! Portanto fica frio que você não precisa ir atrás de "outras" revistas, ok? Nós estamos trabalhando duro, para melhorarmos cada vez mais o nível da revista. E não tememos ninguém não, acreditamos em nós, somente isso. Já o "fator 32 páginas" será resolvido. Fique calmo e aguarde grandes surpresas na PnP! Agora respondendo suas perguntas:
1. Com a chegada do novo console da Sega, é claro que todas as atenções serão voltadas à ele. Mas o Saturn não será esquecido assim, é claro que ocorrerá com ele o mesmo que ocorreu com o Mega Drive, Super NES, ou seja, as empresas irão diminuir a produção de games para tais plataformas. Agora vem cá, André... porque nome horrível? Dreamcast (time dos sonhos, elenco dos sonhos) não soa bem? Heh.
2. Aí quem tira tal conclusão é você, ou vocês, gamemaníacos. Mas o que eu posso dizer é que para jogos 2D o Saturn tem uma performance melhor que a do PSX, que no 3D leva a melhor.
3. Você tem que colocar um chip em seu aparelho, que fará com que ele processe CDs piratas. Locadoras fazem esse serviço da colocação do chip, os jogos também podem ser encontrados por lá, ou em qualquer ambulante que venda coisas eletrônicas ou em galerias de games em geral.
4. Esse projeto só está no nome, absolutamente ninguém sabe nada sobre isso. A única coisa que se sabe da Nintendo é sobre o 64DD, pois como o N64 ainda é recente no mercado, a Nintendo provavelmente só irá lançar um novo console daqui uns 2 ou 3 anos.
Com certeza, vamos continuar cada vez mais a melhorar sim, para o bem de vocês, e para se livrarem de outras coisas... Heh.

Leitor rígido

Já faz alguns meses que venho acompanhando as matérias da revista e suas demais qualidades. Apesar de vocês estarem se destacando entre as principais revistas de games do Brasil, vocês ainda não são a número 1, mas irão ser, se melhorarem mais a revista. Como estão ainda iniciando no mercado, já estão de parabéns pelo excelente desempenho apresentado. A revista deve primeiramente aumentar o número de páginas. Mas vocês devem umas dez ou vinte inicialmente. E não é muito não, pois a revista tem poucas (alias, muito poucas) páginas pelo talento que vocês tem. Aliás, as revistas brasileiras são inferiores as revistas estrangeiras, devido ao fator do número de páginas e promoções, superiores várias vezes mais que as nacionais. É só comparar uma GamePro e uma revista de games do Brasil. Vocês tem a melhor seção de tira-dúvidas e novidades do Brasil, que é a "Fique por dentro" e "NewsVidades". A revista deve continuar debatendo assuntos polêmicos, como foi feito com a pirataria na edição 3. Mais esses assuntos devem ser colocados para os leitores também darem sua opinião, dando uma forma interativa a revista. A revista possui a terceira melhor capa das revistas de games do Brasil. A capa tem tido bons desenhos nas últimas duas edições, mas a qualidade de sua folha é igual do interior da revista, o que não deve ocorrer, pois o papel da capa deve ser superior ao papel do interior da revista. A revista precisa detonar jogos mensalmente e publicar os golpes dos jogos de luta, que são os mais jogados no momento. A revista deve futuramente oferecer brindes (chaveiros, posters, etc...) e promoções. As fotos são ótimas, mas devem ser mantidas organizadas, como na matéria sobre o Dreamcast. As letras tem um ótimo tamanho e os textos são ótimos. As palavras de baixo nível (os palavrões) devem ser evitados ao máximo, pois estragam a revista. O quadro de notas era melhor nas primeiras edições. A seção Ponto de Vista é a parte mais legal da revista, pois todos vocês participam ao mesmo tempo. As duas páginas para correspondência da revista é demais, mas seria melhor se tivesse 3 ou 4 páginas. Vocês deveriam escolher a melhor carta de cada mês e destacá-la em uma folha (ou parte dela), e no fim do ano, ver qual é a melhor. Continuem aprimorando a revista que já é ótima e vai se tornar espetacular com o tempo. É a primeira carta que estou lhes escrevendo, portanto por favor publiquem esta carta!! E quero o melhor para vocês, que desde hoje são meus amigos. Dá-lhe Plug`n Play!!

Rafael Lopes Prianti
São José dos Campos - São Paulo

Maniac: Tá certo Rafael, você tem que fazer isso mesmo. Tem que ler a revista, analisá-la, tirar suas conclusões e nos dizer o que vem achando da mesma, para que com isso possamos melhorar cada vez mais nosso trabalho, e fazer com que a PnP se torne cada vez melhor e mais abrangente possível. Concordo em partes com você, pois temos muitas idéias e ainda estamos limitados pelo número de páginas, que não nos possibilita criar novas seções, aumentar o número de páginas para a seção PlugMAIL, etc. Mas pode deixar que isto já esta sendo resolvido, e a PnP virá com muitas novidades animais! Suas idéias já foram passadas para todos aqui, e todos nós entendemos tudo perfeitamente. Somos humildes em reconhecer que ainda falta um longo caminho para nós, mas estamos certos que chegaremos lá. Ainda mais com o apoio de leitores assim, como você, Rafael, que nos anima cada vez mais para crescermos e conseguirmos alcançar nossas metas. Esforço, vontade e trabalho não vão faltar, fique ciente disso. Continue nos prestigiando e mandando mais cartas, pois é de amigos deste tipo que todos precisam, que dizem coisas para ajudar e não para atrapalhar ou dificultar tudo.

Draco: Ótima análise. Fico lisonjeado por ter nos escrevido. É com isso que estufamos o peito e dizemos: ao trabalho, galera!

Isto não é uma carta!!!

The MENACE: caros leitores, este espaço no Plugmail foi reservado para algumas explicações. Recebemos muitas cartas este mês evidenciando o console da Nitendo recebendo muitas críticas.Quero deixar bem claro que esta seção é totalmente imparcial e as cartas que recebemos são publicadas sem mudar o seu contexto ou idéia. Se este mês está cheio de cartas metendo o pau no N64, não podemos deixar de publicá-las ou alterar seus contextos, simplesmente é a opinião da maioria das cartas que recebemos.Realmente queríamos que as três marcas tivessem a mesma empolgação por parte dos leitores, mas isso não acontece e não podemos mudar isso, é a realidade. Resumindo as cartas publicadas podem ou não estar de acordo com a opinião dos editores.Não fiquem magoados, por favor!!

MEGAMAN

UM DOS PERSONAGENS MAIS POPULARES NO MUNDO DOS VIDEO GAMES, AGORA TAMBÉM NO MUNDO DOS QUADRINHOS.

Todo mês nas bancas de todo o Brasil